

セガサターン超大作発表続出! 大增ページ

平成2年6月16日第三種郵便物認可
1995年11月1日発行
(毎月1回1日発行)
第11巻11号通巻131号

SOFT
BANK

SEGA SATURN

©セガ・エンタープライゼス

SEGA SATURN MAGAZINE

NEXT GENERATION
SEGAGAME MAGAZINE

540 YEN

別冊付録 SPECIAL

ビクターエンタテインメント
SATURN Soft Collection!

特別企画

セガスポーツ

F-1 Live information/ハングオン'95
野茂英雄ワールドシリーズベースボール
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

特集

ヨチミがツイてる!
スナッチャー、ちびまる子ちゃん対戦はするだまなど、サターンに新作ソング

11月号
NOVEMBER
1995

特報!
セガラリーチャンピオンシップ
バーチャコップ/ヴァンパイアハンター
SNKサターン移植決定!誕生S
サクラ大戦/3X3 EYES

セガサターン最新ソフト満載!

ドラゴン・フォース
ガーディアンヒーローズ
真・女神転生 デビルサマナー
バーチャレーシング サターン/ばくばくアニマル
QUOVADIS/機動戦士ガンダム/閻神伝S

AM2研 EXPRESS NEO

ファイティングバイパーズの全貌!

セガサターン
COMPLETE GUIDE!
ワールドアドバンスド大戦略
信長の野望・天翔記
卒業II
マスターズ 進化するオーガスタ3

バーチャファイター2 新要素に迫る!

SEGA™



© MLB 1995 TM



© MLBPA MSA



© 1995 Radiant Co., All Rights Reserved.
Agency: Don Nohara Office Co., LTD.

野茂英雄

World Series BASEBALL™

野茂英雄 World Series BASEBALL

11月発売予定 5,800円 © SEGA ENTERPRISES LTD. 1995

NO
この秋、

W
E
L
C
O
M
E
T
O
T
H
E

MO登場!



ゲーム球界を竜巻がおそう!

あの「グレイテストナイン」が大リーグ版としてリニューアル!
 パワフル&スピーディな大リーグ野球をテクスチャマップとポリゴンを駆使し、余すところなく再現。
 またメジャーリーグ28球団と選手はすべて実名、もちろん、我らのヒーロー野茂もトルネード投法を
 ひっさげて'95年度版最新データで登場。プレイオフやワールドシリーズも忠実に再現、リアルな英語
 実況も迫力満点だ。



全12カ国の頂点に立て!

今度の『ビクトリーゴール』は
 世界が舞台だ!



セガインターナショナルビクトリーゴール

好評を博した「ビクトリーゴール」がリニューアルして、国別対抗試合形式で世界を舞台に試合開始/思考ルーチンの強化により各選手のアクションは大幅レベルアップ/ディフェンダーのオーバーラップ、フォワードのセンタリングで迫力満点/新たな戦略性が生まれ、より熱く、更にリアルなゲームバランスを実現。また、効果音やBGM、さらには勝利チームの国歌演奏などが臨場感を盛り上げる。

10月27日発売予定 4,800円



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

すごいソフトは、セガサターンから
SEGA SATURN
 セガサターン 好評発売中



SEGA

エンジンがうなる、サターンが目覚める。



鈴鹿、モンテカルロ、ホッケンハイム。
君の走りはセガが完全独占生中継する。

コックピットのレーサーは孤独だ。レースの進行に従いタイヤやガソリンが減っていく緊張感や、セッティングによる操作の変化がもたらす戦略性と常に闘わねばならない...というリアルなF1体験は、サターン初のポリゴンナイズF1ゲームならではの、ウィリアムズからティレルまで、5チームのそうそうたるマシンが、エンジン音や車体の振動をライブに感じさせてくれる。そして、君のレースはレポーターに川井一仁氏、解説に今宮純氏、実況に三宅アナを迎えて完全中継してしまうのだ。さあ、世界屈指のメジャーコースで生涯ベストのドライビングができるだろうか？

11月2日発売予定 5,800円
レーシングコントローラー対応

Licensed by FOCA to Fuji Television
©SEGA ENTERPRISES LTD. 1995

FOCA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

F-1

Live information



風の中身は、バイクと君だ。

滑らかなハングオン。パワースライド走行でコーナー攻略。その絶妙なライディングを、タイムトライアルに向けるもよし、GPレースに向けるもよし。あの片山敬済氏のアドバイスのもと、バイク独特の操作感覚とライダーの動きを完全にサポート。さらにポリゴン描写によって3段階の視点でレースが楽しめる本格派バイクゲーム。それがハングオンGP'95。最後にリプレイ機能で自分の走行をチェックしてみるのもいい。君の才能を、確認できるかもしれない。

10月27日発売予定 5,800円

レーシングコントローラー対応 ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

セガサターン
レーシングコントローラー



発売中 5,800円

すごいソフトはセガサターンから

SEGA SATURN

●表示価格は消費税込みのメーカー希望小売価格です。



好評発売中

えっ!? 32Xでバーチャ

Virtua Fighter™

バーチャファイター™

10月9日よりアニメ化スタート!!

テレビ東京系6局ネット 毎週月曜日(PM6:30~7:00)

※一部、地域により放送時間が異なります。

スーパー32Xの32BITパワー炸裂!

「これはすごい、本当にバーチャファイターだ!!」

アーケード版、セガサターン版と常に大ヒットをつづける傑作格闘アクションを遂にスーパー32Xでプレイできる。アーケードモードや、サターン版で好評な段位認定モードはもちろん、32Xオリジナルの最大8人まで楽しめるトーナメントモード搭載! また、プレイ時の視点を5種類の視点から選択できるので、さまざまなアングルから技を研究することもできる。う〜ん、これは本当にすごい!!

スーパー32Xソフト

10月20日発売予定 7,800円(格闘アクション) ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1993~1995



SUPER
32X

ファイターができるの？



16BITから32BITに広がるメガワールド。

メガドライブ用アップグレードブースター
SUPER
32X

スーパー32X
好評発売中 16,800円

●スーパー32Xソフトを
お楽しみいただくには、
別売のメガドライブ2ま
たはメガドライブが必要
です。



メガドライブ2
MEGA DRIVE
2
好評発売中

●商品写真はスーパー32Xと、別売の
メガドライブ2を合体したものです。

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA™

Virtua Fighter™

CG Portrait series

第2弾 Vol.3 結城晶 / Vol.4 パイ・チェン
11月10日 同時発売予定 各1,280円

Coming Soon!

「バーチャファイター3」を制作中のデザインチームによる
新規制作のオリジナルCG集

「バーチャファイター2」イメージヴォーカルアルバム
「Dancing Shadows」からのシングルカット & カラオケを収録

他のバーチャファイターのキャラクターの
CGポートレートも続々登場、応募券を5枚集めてデュラルをもらおう

Vol.3 Akira Yuki



収録曲：夏の嵐

抽選で50,000名様に「デュラル」プレゼント!

「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」のパッケージ帯に付いて
いる応募券5枚（5キャラクター）を一口として同梱の専用応募ハガキに必
要事項を記入の上お送りください。抽選で50,000名様にバーチャファイ
ターCGポートレート「デュラル」をプレゼント。



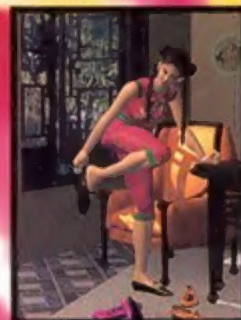
締め切り：'96年2月29日（当日消印有効）

※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
なお、景品の発送は'96年3月末日からになります。

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995



Vol.4 Pai Chan



収録曲：Oh, My Shinin' Star



Vol.1 Sarah
Dancing Shadow

10.13 発売



Vol.2 Jacky
Believe In Love

10.13 発売



Vol.5 Wolf
CHAIN REACTION

12.8 発売予定



Vol.6 Lau
金色の雨

12.8 発売予定

VIRTUA FIGHTER 2を飾る ヒーロー達が続々登場!

※ソフトにはすべてイメージヴォーカルサウンド
& カラオケを収録。定価 各1,280円

Vol.7 Shun
真夏の夢

1.12 発売予定

Vol.9 Kage
誰も知らない

2.9 発売予定

Vol.8 Lion
Winner or Loser

1.12 発売予定

Vol.10 Jeffry
あの涙を越えて

2.9 発売予定

すごいソフトは、セガサターンから
SEGA SATURN
セガサターン 好評発売中



●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

T&E SOFT

MASTERS™

遙かなるオーガスタ 3

サターン版マスターズは、
ココが進化した!



ポリゴン数が約2倍になってグラフィックの美しさが大幅に向上。池の水面への、木々や雲の映り込みまでも再現。



遠近感の表現もさらに現実に近くなり、各ホール奥の奥行き感やコース途中の建物などもリアルに再現。



木などのオブジェクト数も大幅増加。グリーンやバンカーも細かく表現され、臨場感がさらにアップ!

Masters RECORDS CHALLENGE			
4日間合計スコア	271	1965年/1976年	
1日のスコア	63	1986年	
ハーフのスコア	29	1992年	
連続アンダー	6	1971年/1975年	
絶えアンダー	24	1980年	
2位とのスコア差	9	1963年	
ロングパット	100	1989年	

新たに「マスターズ記録への挑戦」モードを搭載。栄光の歴史にぜひキミもチャレンジしてみよう。



SEGA SATURN

この商品は、セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標「SEGA」の使用を許諾したものです。

オーガスタナショナルGCと正式契約
詳細設計図とトポグラフィを基にその素晴らしいコースを忠実に再現



また一步、栄光に近づいた!
サターン版「マスターズ」
いよいよ誕生。

ゴルフゲームの最高傑作がサターンになった。前作「スタドラーに挑戦」より、ポリゴン数が2倍になり、そのグラフィックがさらに美しく進化。マスターズの記録への挑戦など、新しい楽しさも満載。さあ、新しいマスターズにトライしてみないか。



©T&E SOFT Inc.
1995 ALL rights reserved.

POLYSYS
Integrated 3D Processor
このマークはT&E SOFTの商標です。

大好評発売中!

●標準価格 5,800円(消費税別)

企画・制作・製造

株式会社 ティーアンドイーソフト

ユーザーサポート専用テレホン 052-773-7757 新製品情報テレホンサービス 052-776-8500

販売

株式会社

セガ・エンタープライゼス

SEGA SATURN



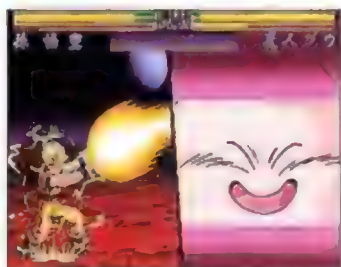
進化を極めたバトルに、
戦士たちの血が再び騒ぎ出す!!

© バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画 © BANDAI 1995

レディゲームセンター 03-3847-5090 (受付時間 月～金曜日(祝日)10～16時)

電話番号はよく確かめて、おまちがえないようにしてください。

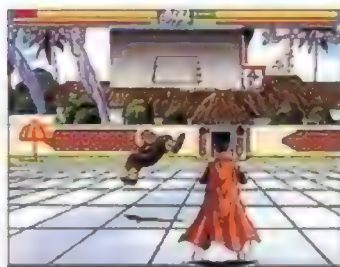
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく / ●受付時間外の電話はおかけください。



大好評のデュアルスクリーンを採用した多彩なバトルステージ! 奥への吹き飛ばしで、バトル背景が変化するぞ!!



ビギナーからエキスパートまで楽しめる、幅広いバトル設定! ゲームモードも「勝ち抜き」「フリー対戦」「団体戦」とバラエティに富んでるぞ!!



おなじみ「天下一武道会モード」ももちろん用意!!



ドラゴンボールワールドに新たな楽しさが加わった!! 新登場の「Mr.サタンモード」では頭脳で勝負だ?

最強の格闘アクションゲームが、セガサターンに待望の登場/
デュアルスクリーンで果てしなく広がるフィールドと、セル画撮り込みのキャラによる
冴え渡るアクション/ドラゴンボールの歴史を飾る27人の戦士が、
どてかいスケールのバトルを繰り広げる!!



DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

しんぶとうでん

真武闘伝

対戦格闘アクションゲーム

CR-ROM ¥6,800(予) [税別]



●セガサターン、SEGA SATURN は、セガ・エンタープライゼスの商標です



- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 表示価格は、税別になっております。
- 写真・イラストと製品は多少異なることがあります。
- 全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社バンダイ

マルチメディア事業部

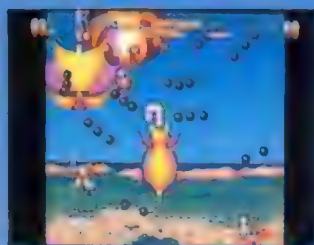
東京都台東区板橋2-5-4 〒111-81





コナミ・セガサターン用

出撃開始!



- ツインビー生誕10周年にふさわしいデラックスパック。最新作「ツインビーヤッホー!」とヒット作「出たな!! ツインビー」をカップリングだ!
- アーケード感覚そのままの完璧移植。

絶賛発売中



メーカー希望小売価格 **5,800円** (税別)



© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ・セガサターン用
ソフトラインナップ

恋愛シミュレーションの大本命。



ときめき
メモリアル
forever with you™

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

セガサターン版ソフト 96年春、発売予定 (価格未定)

ときめき
情報

シグソープスル新作第2弾、6タイトル11月発売予定。

主画面はプレイステーション版 (開発中) のものです

GET
THE SOFT

コナミ
セガサターン用
ソフト

ゲット・ザ・ソフトキャンペーン実施中!

コナミ株式会社
本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒530 大阪市北区西天満4-15-10
名古屋支店 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所 〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所 〒920 石川県金沢市尾山町2-17

広島営業所 〒730 広島市中区大手町2-7-10
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

最新情報は
コナミテレホンサービス

ソフトが動き始めた。

KONAMI



永世名人®

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

対局開始!



- コンピューターに長考なし。
「予測読み機能」でテンポ良い対局実現。
- 読み上げ機能やBGMが対局のムードを盛り上げる。
- 初心者からマニアまで楽しめる。本格将棋ソフト。

絶賛発売中

メーカー希望小売価格 **5,300円** (税別)

プロ野球ゲームの決定版。



東京ドーム公認 © 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
(社) 日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用

熱戦発売中

メーカー希望小売価格 **5,800円** (税別)

お笑いシューティングの金字塔。



© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

爆笑発売中!

メーカー希望小売価格 **5,800円** (税別)

スクラッチカードで
コナミ・セガサターン用ソフトを当てよう!
キャンペーン期間 平成7年5月19日～平成8年3月31日(当日消印有効)



金賞 1枚で、好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント

銀賞 2枚そろえば、好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント

銅賞 2枚そろえば、コナミ・セガサターングッズプレゼントに応募できます

(※各賞の当選率は、抽選の結果により変動します。)

関東 東京 03(3436)2277 北海道 札幌 011(241)4900
関西 大阪 06(360)2626 東北 秋田 0188(24)7000

北陸 新潟 025(229)1141 四国 松山 0899(33)3399

九州 福岡 092(715)8200 志布志 0994(72)0606

大牟田 0944(55)4444 鹿児島 0994(44)3977

毎月第2・4月曜
内容一新!!

●フリーダイヤル 0120-086-573
コナミホットライン

サターンぶよを買って、ぶよサターンもらっちゃおう！
アンケートにお答えくださった方の中から抽選で、期間限定毎月100名様
にぶよサターンをプレゼント！詳しくはSSSぶよの取扱説明書を読んでね。

ぶよぶよ 輪をかけて通

95年

株式会社



©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995

GAME

輪をかけてヴァージョン・アップ!!

漫才デモ復活・初心者練習モードと過モードが新登場!

VIDEO

輪をかけて興奮のライブ!!

第1回マスターズ大会のライブ・シーンを再現!

SONG

輪をかけて響く熱唱!!

田中勝己の熱いメッセージ「ずっと/そばに/いるよ」他1曲を収録!

過モード・おまけ・テーマ「ずっと/そばに/いるよ」ファン待望のシングル化! 近日発売予定
ぼよえ〜んツアー・キャンペーンソング「灼熱のファイヤーダンス」NECアベニューより10月21日発売予定!

★98版もよろしくね

10月発売予定・予価4,800円(税別)

コンパイル

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン)

社員募集

職種: プログラマー・デザイナー・システムエンジニア 営業: 広島・総務 資格: 96年度新卒者・実務3年以上経験者
応募: 八万キにあなたの「住所・氏名・年齢・性別・職業」を明記し、応募用紙に添付して、お送りください。応募用紙は、お申し込みのみに使われます。



●エイズを知る
●エイズを防ぐ
●エイズを治す



セガ・サターン版
好評発売中!
5,800円(税別)

プレイステーション版
好評発売中!!
5,800円(税別)

秀逸ピンボールゲーム誕生!

**球転界ハイスコア
キャンペーン実施!**

毎月、毎月上位30名様に素敵なプレゼントを進呈!
詳しくはソフト付属の解説書をご覧ください



★仕掛けの数は1,000近く!
楽しくスリリングなフィーチャーが目白押し!!

★キャラクター性を打ち出した
新システムの採用で、ゲームの展開を多様化!

★ハイクオリティサウンドと
ファンタジック映像がゲームを華やかに演出!



Fantasic Pinball



球転界

きゅうてんかい

株式会社 **テクノソフト**

〒859-32 佐世保市勝海町 165-1

SEGA SATURN

©1995 SEGA. SEGA, SEGA SATURN, SEGA SATURN RACING
SEGA RACING, SEGA RACING RACING, SEGA RACING RACING
SEGA RACING RACING, SEGA RACING RACING, SEGA RACING RACING

SEGA SATURN

この商品は、特許されたエンタープライズ用SEGA SATURN専用のソフトウェアとして、日本の登録商標SEGAの使用中を許諾したものです。



超・燃える 格闘アクション見参!



- 全5ワールド15シーンの多彩な面構成と巧妙なトラップの数々!
- 各キャラごとに用意された華麗で豪快な攻撃手段は十数種類
- 画面全体で表現されるト肝を強く演出とドラマティックな展開!
- 全編を通して流れるベストマッチBGMと迫力サウンド



セガ・サターン版
好評発売中!
5,800円(税別)

プレイステーション版
好評発売中!!
6,950円(税別)



マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

World of Technology
Tecno Soft

一つの事件が、セガサターンを

J.B.HAROLD

ブルー シカゴ ブルース

BLUE CHICAGO BLUES

© 1994, 1995 RIVERHILL SOFT INC

株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門バインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265

■商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザーサポート係」まで
電話 092-771-0328 (祝祭日を除く月～金曜 13:30～17:30)
FAX 092-718-6683 (24時間受付)

■最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
電話 092-771-9333 (テープにて24時間ご案内しています)

震撼させる。



待望の本格ミステリーアドベンチャーゲームが、ついにセガサターンに登場。
セガサターンのスペックの限界に挑む、高品質の映像と音を作り出す舞台の中で、
プレイヤーは謎に満ちた連続殺人事件を追う刑事となり、シカゴの街をゆく。
捜査を進めるほど深まる謎。相次いであらわれる疑惑に満ちた人々、そして情報……。
限られた時間の中で、膨大な証拠と状況のジグソーパズルを解き明かし、
果たして、真犯人を追いつめることができるだろうか。

- ◆ 2カ月半のシカゴ&ハリウッドロケによる総延長100分の実写ムービー
- ◆ 実力派ハリウッド俳優ら総勢29名の登場人物、全17カ所の捜査地点
- ◆ ゲーム専用撮影、デジタル処理されたハイクオリティ映像
- ◆ 映画レベルの豪華声優陣による、日本語吹き替えナレーション

(特報)

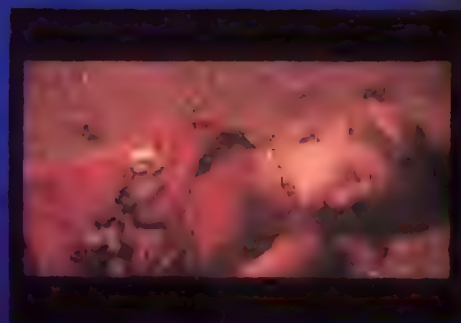
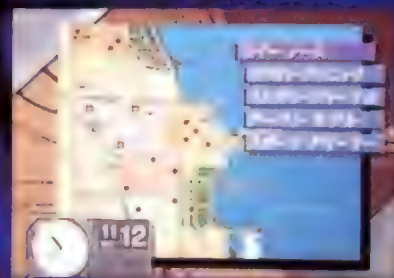
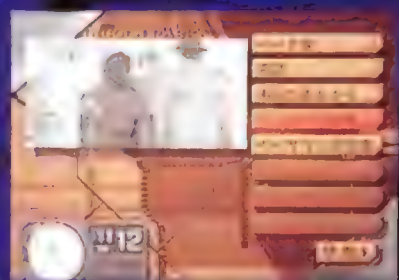
全国ショップ店頭で、「ブルー・シカゴ・ブルース」
についてくわしくわかる豪華パンフレット
「ブルー・シカゴ・ブルース 捜査ガイド・限定版」
がもらえる!

セガサターン専用ソフト

好評発売中

CD-ROM 2枚組

7,800円(税別)



SEGA SATURN

なぜ、親友同士が戦わなければならないのか……

銀河の平和を守るために設立された、イベルカーズ条約同盟軍（通称：イブコア）
国境を超え、平和を守るイブコア士官を夢見て、士官大学に通う若者達。
しかし、未来は、彼らの目指す世界とは違う方向へ加速的に進んでいく。
なぜ、親友同士が戦わなければならないのか……
ハルの想いが、仲間達の夢が、戦場を駆ける。
未来の平和のために、いきばのない怒りを胸に秘めて、
友と互いの信念を賭けた、壮絶な未来が、いま始まる。



イブコア

クオヴァティス

1995年12月21日発売決定!
標準価格6,800円

ついにその全貌が明らかになる !! SFシミュレーションRPG<QUOVADIS>.



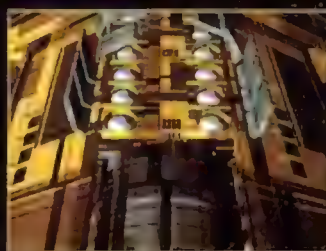
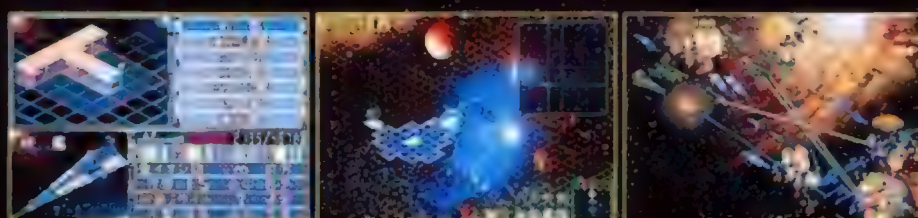
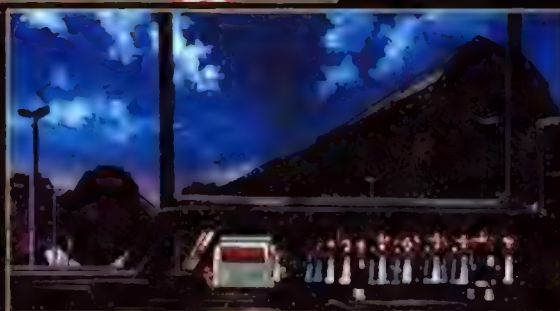
- 常識を覆す超大作！
感動ドラマを見せる長編シナリオを収録 !!
- イラストレーター界の巨匠美樹本晴彦が、
キャラクターデザインを担当 !!

- シミュレーションの鍵を握る、
情報満載のインターミッション !!
- 敵艦隊との駆け引きが出来る、
同時移動システムを採用した移動MAP.



- 最新技術デジタルムービーを
駆使した、シネマサイズの
感動アニメーションを収録 !!
- 豪華声優陣による、
長編ナレーションを収録 !!
緑川光、國府田マリ子、根谷美智子、
椎名へきる、林延年、深見梨加、
堀内賢雄、森川智之

- 2Dアニメーションと3D・CGで臨場感ある
戦闘シーンを演じる、同時攻撃システム.
- 主人公・ハルが、士官学校を卒業し、
一介の艦長から元帥へと成長する
シミュレーションRPG.



ラジオドラマ決定 !! 10月14日より、毎週土曜日午後9時30分からラジオドラマ「草地球江のレディオ・クオヴァディス」、文化放送でスタート !!
主題歌決定 !! O.T/クオヴァディス・トライアングル(矢部美穂、桜井聖子、沢口通)が歌う主題歌「ARK〜未来を探して〜」のシングルCD
 1996年1月10日発売決定 !! (BMGビクターより)
攻略本、設定画集の製作決定 !!
カレンダー決定 !! 1996年度版、「QUOVADIS」キャラクターカレンダー製作決定 !!
GLAMSスタッフ募集 !! 企画、プログラマー、CGデザイナー、ドッター等、GLAMSの最新スタッフ募集。詳しくは、お電話でお問い合わせください。(担当:小林、尾本)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNのマークは、セガサターン株式会社、エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURNのマークは、セガサターン株式会社、エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURNのマークは、セガサターン株式会社、エンタープライゼスの商標であり、



GLAMS
INTERACTIVE LAB.

グラムス株式会社
〒153 東京都目黒区三田1-11-1
YT田中ビル3F
TEL.03-5722-5151

ATLUS

SEGA SATURN

業界初! 実在する峠道をステージにしたフルポリゴン・3Dレースゲーム登場!

- 箱根、生駒、大垂水などの峠道3コースを忠実に再現!!
- エンジン・タイヤ・サスペンションなどをセットアップしてキミだけのマシンで、峠を駆けぬけ!!
- 「1Pモード」、「2P対戦モード」のほか、「TT(タイムトライアル)モード」を用意!!
- もちろん「セガサターン・レーシングコントローラ」にも対応!!



11月中旬
発売予定



クラッシュを恐れていては、この峠を攻め落とすことはできない。

峠 KING とうげ・キング・ザ・スピリッツ THE SPIRITS

セガサターン専用ソフト 3Dレースゲーム(1人~2人用) 予価5,800円(税別)
©ATLUS 1995 ALL RIGHTS RESERVED

ゲームセンターで一世風靡した、彩京の縦スクロール・シューティングゲーム「ガンバード」がセガサターンで今よみがえる!

20世紀初頭のヨーロッパで繰り広げられる飛行家たちの奇想天外な大冒険物語/ キャラデザインに中村博文氏を起用/ アニメ・映画等で活躍中の声優陣によるドラマチックな演出!!

ストーリーモードのほか、コンシューマオリジナルモードや、ユーザー参加によるギャラリーモードを仕様追加!!



縦スクロール・シューティングゲーム(1人~2人用) 予価5,800円(税別)
©1994, 1995 PSIKYO SALES B. ATLUS プレイステーション版同時発売予定

サターン版オリジナル「メガテン」真・女神転生 デビルサマナー
がいよいよ年末登場!!

12月下旬
発売予定

32ビットマシン・セガサターンの機能をフルに活用し、2Dフィールド、3Dダンジョンをフルポリゴンで表現/ より立体的な空間をリアルに演出/ 登場悪魔300種以上/ そのほとんどは世界各地の神話・伝承から登場。オリジナルの悪魔も登場し、合体も強烈な個性を発揮!!



真・女神転生 デビルサマナー 悪魔召喚師

ロールプレイングゲーム(1人用) 予価8,800円(税別)
©西谷史/シブス ©1995 ATLUS

■スタッフ募集集中/ (募集)1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.原画スタッフ
※経験2年以上の方。詳しくはお電話でお問い合わせください。採用権限/秋野 ☎03(3235)7801
アトラス・テレフォンサービス 03-5281-2368(毎週月曜・水曜日の15:00~18:00祝日除く)

この製品はセガ・エンタープライゼス株式会社が、ATLUSの専用ソフトとして、またはその開発・販売の委託を受けたもので、

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 株式会社アトラス

天空の騎士

あの“GOTHA”を超えて——今出現する、新たなるGOTHAワールド!

丁巳年 閏五月 廿三日 庚申日 壬子時

KOEI

全艦、サターンへ出撃!

WWIIゲーム
提督の決断II

パソコン版で大好評を博したウォーSLGが、いよいよサターンへ。
スケール、システム共に超弩級!あのウォーSLGが、さらに迫力を増して現れる!
有名声優によるナレーション、ダイナミックに繰り広げられる実写映像、スムーズな
ゲーム展開……ハードの特性を活かした新機能の数々を搭載。もちろん膨大な
データを盛り込みリアルさも満点。今、大艦隊はきみの新たな決断を待っている!

96年1月
発売予定
価格未定

通信販売

お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは ☎ 0120-55-3594 (平日10:00~17:00)

- 通信販売は、お支払い方法によりお取り扱いが異なります。●クレジットカードもご利用いただけます。JCB・VISA・Master・BC
- 郵便振替をご利用になる場合は、郵便振替交付印の用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名・機種等・数量を記入し、お申し込みください。●送料は、お支払い金額1万円以上は無料、1万円未満は500円です。
- 商品はご注文から3日以内にお届けいたします。●商品としてご注文はできませんのでご了承ください。

お支払い金額2万円(税込)以上、KOEI特製サターンカードプレゼントにもご応募いただけます。



史上最強の
「信長軍団」、登場！

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 天翔記

実写映像、新規描き起こしのCGなどビジュアル一新！
人気歴史SLG「信長の野望」最新作、他機種に先駆けサターンへ！
今回から採用された「軍団制」や「家臣教育」のシステム、飛躍的に
進化したビジュアルが、さらに劇的に力強く、乱世の姿を描き出す！

好評発売中

価格：9,800円

SEGA SATURN

■セガ・エンタープライゼス（株）の登録商標です。セガ、SEGA、SEGA SATURN、SEGA SATURNのロゴマークはセガ・エンタープライゼス（株）の登録商標です。
■本ソフトはセガ・エンタープライゼス（株）の登録商標です。セガ、SEGA、SEGA SATURN、SEGA SATURNのロゴマークはセガ・エンタープライゼス（株）の登録商標です。
■セガ・エンタープライゼス（株）の登録商標です。セガ、SEGA、SEGA SATURN、SEGA SATURNのロゴマークはセガ・エンタープライゼス（株）の登録商標です。
■セガ・エンタープライゼス（株）の登録商標です。セガ、SEGA、SEGA SATURN、SEGA SATURNのロゴマークはセガ・エンタープライゼス（株）の登録商標です。
■セガ・エンタープライゼス（株）の登録商標です。セガ、SEGA、SEGA SATURN、SEGA SATURNのロゴマークはセガ・エンタープライゼス（株）の登録商標です。

株式会社 光栄

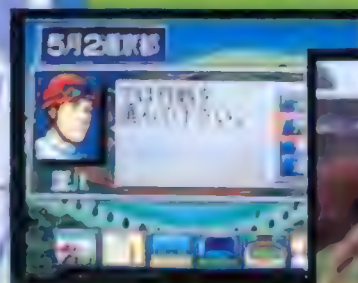
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-553-1111

KOEI

サターン初の競馬SLG! ファン待望の本格派。

競馬愛者の最高峰。ついにサターン版へ!
最新の競馬速報データ、実況取り込みなど
次世代機ならではの新たな機能を盛り込んで
内容はさらに充実! もちろんドラマチックな
臨場感も満点。まさにこれが巨大な馬主体験!

好評発売中: 6,800円



Winning Post

ウイニングポスト

EX

競馬シミュレーションゲーム

[EX=EXCELLENT(エクセレント)]
▶ 卓越した、優秀な
競馬SLGの最高峰“ウイニングポスト”すらも
卓越したソフト、それがウイニングポストEXなのだ!

一流スタッフの力を結集!これが話題の英語体験ソフト。



Vol.1: 時の迷子 Vol.2: 命がけの旅 Vol.3: 私にさよならを

【原作】 赤川 次郎・東後 勝明・いのまたむつみ・小室 哲哉
【英語教育監修】 早稲田大学教授
【キャラクターデザイン】



好評発売中
各8,800円

中国統一の浪漫を満喫! 本格派歴史SLGの珠玉作。



歴史シミュレーションゲーム

スーパー32X版/好評発売中
14,800円



好評発売中
14,800円

“エミット”の詳しいパンフレットをご用意しています

ご希望の方は、官製ハガキで以下の宛先までご送付ください。また電話でのお問い合わせも受け付けております。
〒223 横浜市長北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 営業部(エミット資料請求SS係) Tel.045-561-6861(ユーザーサポート)

●本誌サービス: KOEIの最新情報をお届けしています。 ☎045-561-8000(テレビゲーム専用)・☎045-561-1100(パソコン専用)
●当社は当社の著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について一切許可しておりません。
●“エミット”の著作権は、株式会社光栄に帰属します。また、本誌の“エミット”は、セガ・サターン専用ソフトであり、セガ・サターン以外のハードウェアでは動作しません。
●本誌の“エミット”は、セガ・サターン専用ソフトであり、セガ・サターン以外のハードウェアでは動作しません。

SEGA SATURN

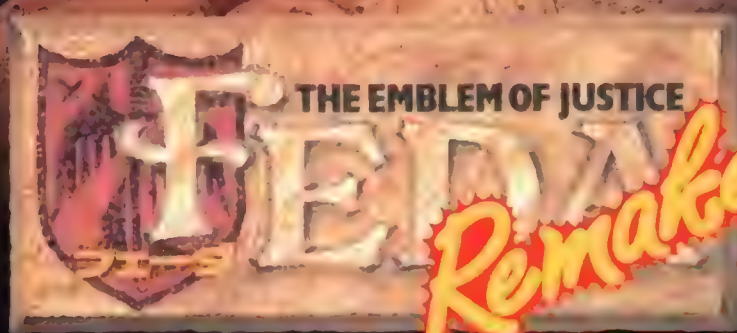
SUPER 32X

株式会社 光栄

〒223 横浜市長北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861



シミュレーションRPG「フェーダ」 舞台を32bitマシンに移してアップグレード移植!



94年発売シミュレーションRPG「フェーダ」はその壮大な世界観、緻密に練り上げられたストーリーが圧倒的な支持を得た。95年、その世界観、ゲームの面白さはそのままに、32bit機の機能を完全装備して「フェーダ」が帰ってきた。

- フルアニメーション・ムービー化されたオープニング・エンディング。ドラマチックにアニメーションする主要イベント。
- 声優をムービーとアニメーションでふんだんにフィーチャー
林延年／郷里大輔／緑川光／三田ゆう子／鶴ひろみ／屋良有作／銀河万丈／皆口裕子
丹下桜／池水通洋／八奈見乗児（以上青二プロ） 小森まなみ（特別出演）
- 完全リメイクされ、スピーディかつ滑らかにクオリティ・アップした戦闘アニメーション
- オリジナル構想に基づき、強力に追加された新たなキャラクター、新たな必殺技



やまのまんゲーム

MAMIのRADIO かるコミュニケーション

東海ラジオ	日曜	21:30~22:00
ラジオ大阪	日曜	24:00~24:30
九州朝日放送	日曜	24:35~25:05
STVラジオ	日曜	25:00~25:30

TV GAME RADIONS DJ / 内藤寛

TBS	日曜	25:00~25:30
ラジオ大阪	土曜	24:30~25:00

フェーダ
リメイクの
新キャラクター

1995・秋 発売予定

価格未定

©1995 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT



ゲーム・エンターテインメント革命宣言

(株)やまのまんゲームソフト事業部

〒130 東京都墨田区本所4-19-3



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器はセガサターンと互換性があります。

買って送って当てるキャンペーン開始!!**ユーメディアの天地無用!第1弾**パソコン版から完全移植に+α
豪華クイズゲーム&データ集!**天地無用!**
CD-ROM for SEGA SATURN**絶賛発売中!**
定価**7,800円****ユーメディアの天地無用!第2弾**完全描き下ろしオリジナル
アドベンチャーシミュレーションゲーム
今冬発売予定!価格未定**買って送って当てるキャンペーン!!****第1弾・第2弾**それぞれの商品に入っている
アンケートはがきを送ると...先着1000名様に★**テレカ**★**ボールペン**
★**描き下ろしB1ポスター**★**ポストカード**
などなど、天地無用オリジナルグッズをプレゼント。**・・・ひかもWキャンペーン!!****第1弾・第2弾**に入っている応募券を両方、
はがきに貼って送ると、天地無用オリジナル!★**美人キャラ等身大ポスター**★**豪華テレカセット**
などが、抽選で当たります!お楽しみに。**CHANCE!****開発スタッフ大募集!**

1.プログラマー 2.グラフィッカー 3.サウンド

★業界経験2年以上の人のみ(能力により優遇)

試験期間:3ヶ月(アルバイト)日給6,000円より社用登録あり/245,000円以上

詳しくは下記まで

〒591 大阪府堺市北花田丁2-219 株式会社アローマ 人事採用E係迄 Phone.0722-50-6516

ARU-PIONEER LDC, INC. 1995 YUMEDIA, AROMA CO., LTD.

ユーメディア会報誌(年8回発行)

くるぶし

踝兄弟を救え!年間契約2,400円を無記名郵便小為替が現金書留で
株アローマ「踝兄弟継続のために応援するぞ!」係まで
お問い合わせ先:株式会社アローマ Phone0722-50-6516

10月9日より毎週月曜日PM6:30~7:00
テレビ東京系にて放送!



バーチャファイター

Virtua Fighter

アミューズメントを震撼させた
あのバーチャファイターが
ついにアニメーションになった!

オープニング・テーマ

WILD VISION

歌: 林 浩治

TODT-3599

¥1,000(税込)

エンディング・テーマ

くちびるの神話

歌: ビビアン・スー

TODT-3557

¥1,000(税込)

11/22 ON SALE 10/25 ON SALE

アルバム

サウンドトラックVol.1

音楽: 大堀 薫

12/6 ON SALE

TYCY-5460 ¥3,000(税込)

初回特典: いのまたむつみ描き下ろしB2ポスター

INTO THE NEXT LEVEL



Virtua Fighter 2

を極める“最強”への奥義

“WHEEL OF FORTUNE”

シリーズ拳発売!

キャラクター別10本区集大成版1本の計
11本のバーチャファイター2攻略ビデオ。
キャラクターごとに、それを得意とする有
名ゲーマーが登場。技紹介では、各キャラ
クター別の対戦に有効なスペシャルテク
ニックはもちろん、心理作戦などを初公開。

11/8 ON SALE!!

3本購入の方には抽選で2,000名に
“オリジナル・バーチャファイター2
テレホンカード”プレゼント!

VIRTUA FIGHTER 2

The Ultimate 3D Fighting Action

●WHEEL OF FORTUNE MISSION'S● MISSION'S **AKIRA** TYVH-5004 / MISSION'S **JACKY** TYVH-5005
MISSION'S **SARAH** TYVH-5006 / MISSION'S **LAU** TYVH-5007 / MISSION'S **PAI** TYVH-5008 / MISSION'S **WOLF** TYVH-5009
MISSION'S **JEFFERY** TYVH-5010 / MISSION'S **KAGE** TYVH-5011 / MISSION'S **SHUN** TYVH-5012 / MISSION'S **LION** TYVH-5013
MISSION'S **The unknown** TYVH-5014 各カラー30分・ステレオ・Hi-Fi・¥2,900(税込) [TYVH-5014のみ¥3,900]

ファーザー・クリスマスと世界大冒険!

ファーザー・クリスマス

Father Christmas
by Raymond Briggs

日本語版



初回プレス限定特典

ミニタオル付

レイモンド・ブリッグス原作のファンタジー・ワールドがデジタルの世界に広がります。
ソーカットアニメーションビデオの他に、世界の地理を写真と映像で学べるガイドブックと楽しいゲームを同時収録。
ファーザー・クリスマスと一緒に世界中を冒険してみよう!

「ファーザー・クリスマス」日本語版 12月発売予定

SEGA SATURN 版CD-ROM 5,800円(予価)

「ファーザー・クリスマス」SEGA SATURN 版 CD-ROM に関するお問い合わせは、ギャガ・コミュニケーションズ TEL:03-3588-7461

日本語版制作・発売元:株式会社ギャガ・コミュニケーションズ

©1995 Millennium Interactive all rights reserved.

©Blooming Productions Ltd. 1991

GAGA
gagacommunications inc.

湾岸デットヒート

首都高湾岸線を突っ走る、ドリフト“ポリゴン”カーアクション!

**超リアル!
迫力のカーアクション!**

あの湾岸を一般車でレーシング。実行不可能なこんなことを可能にするゲームだ。ホンモノ志向だから道路の繋ぎ目など細部もリアルに再現。実際の車と同様、いや、それ以上にシビアなドライビングテクニックが要求されるし、チューンナップも必要だ。最強のドライブゲームここに登場!

ドリドリ走り ギリギリの恋

限り無き挑戦が君を待っている!!

毎年密かに行われるバトル「湾岸デットヒート」。自慢のマシンで日頃のテクを競いあう、これは走り屋たちの祭りだ。口コミで年々増えるギャラリー。そこで今年の参加資格は「ギャラリーの女の子を同乗させること」。走りに、恋に、熱いバトルが今始まる。



※画面写真は、
開発中のものです。

10人の実写美女が君のサイドシートに!



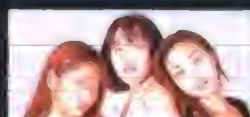
木下 幸子 水谷リカ 三浦 亜矢 野間あさ子 上白土あかり

チャンスの恋は、ハーレム状態

VSモードで待望の2人同時対戦!

2人同時、上下分割2画面表示によるデットヒートを展開。

爆裂オリジナルサウンドCD発売決定!



デットヒートガールズのオリジナル
テーマ「ドリフトダンシング」も収録。

■ポリグラムより11月下旬予定■

サウンドも超絶力! 立派なビクター3D・フォニック採用!

'95 12月発売予定/価格未定/ドライブゲーム



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア、および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURN およびセガエンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN 専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SHOGAKUKAN PRODUCTION

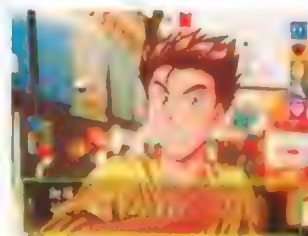
© HEADROOM・SOFIX・SHOGAKUKAN PRODUCTION © WESTONE

結婚 Marriage

Marriage is perhaps the most important event of our lives. Now with the new game "Marriage", you can experience your future. Enjoy your imaginary life with the man or woman of your dreams!



泣かせるなんてもってのほか誠意とプレゼンとでカバーしよう!



「見る」「さわる」など各種アイコンを使って相手との会話を楽しもう!

95年12月
発売予定

¥6,800円

セガサターン用
キャラクターディスク

「結婚前夜」先行発売!

イラスト+声優陣出演のお楽しみソフト

10月27日発売予定

¥2,000円(税別)

HEADROOM
最新作!

登場!



仕事に、デートに、
ハブニング!
待ちうける数々のイベント

セガサターンに



「出逢い」からはじまり
「交際」「婚約」「結婚」へ、
もしかして「離婚」も?

新感覚ゲーム



男性も女性も楽しめる
"デュアル・ユーザー
システム"を導入

シミュレート。



豪華キャスト
人気声優
10人勢揃い!!

「結婚」を

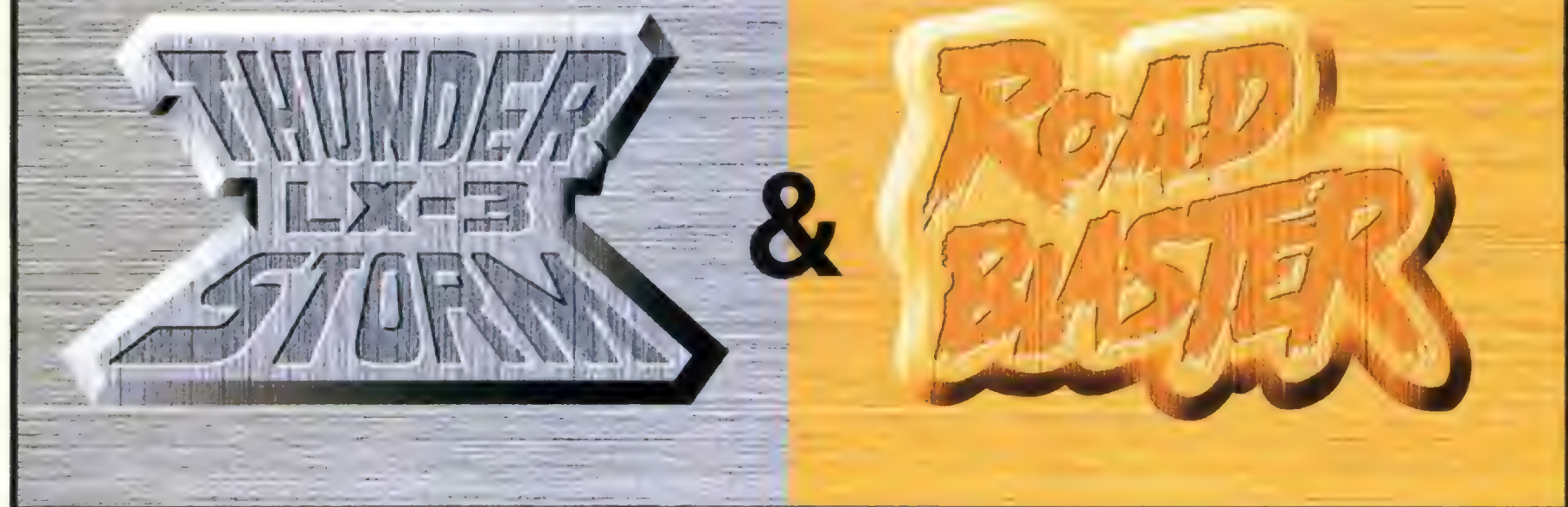
●公式攻略本&イラスト集も発売決定!! ●
●[VIDEO・LD版]オリジナルアニメシリーズPART1●
——リリース予定——

【発売元】
(株)小学館プロダクション
〒101 東京都千代田区神田2-3-30
TEL.03.3222.9853/FAX.03.3222.6397

名作LDゲーム完全復刻!! コレクション仕様の2枚組!!

Interactive Movie Action

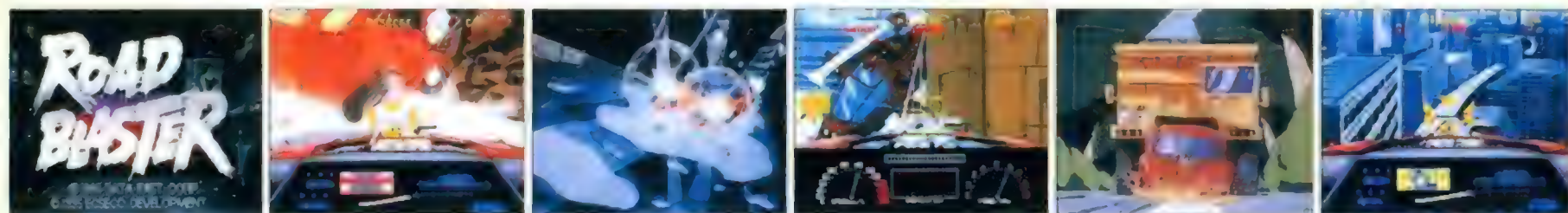
"Thunder Storm & Road Blaster"



●2つのゲームモード:アーケード版の仕様を忠実に再現したアーケードモードとプレイステーションとサターンそれぞれ独自のアレンジ、パワーアップを施したオリジナルモードの2つのゲームモードを搭載! ●コレクション仕様の2枚組:サンダーストームとロードブラスターを各1枚のCD-ROMに収録した2枚組で発売!



●サンダーストーム(1984年 データイースト作品):武装テロリスト集団を殲滅すべく出撃した最新鋭攻撃ヘリLX-3。全編フルアニメーションによるゲーム画面での迫真の空中戦! 迫力のアニメーション映像とスリリングなシューティングの融合が産み出すインタラクティブムービーシューティング!



●ロードブラスター(1985年 データイースト作品):モンスターカーを駆り、妻の仇、凶悪な暴走族に復讐の戦いを挑む男。ドライバー視点のゲーム画面はすべてをフルアニメーションで構成。次々とカットインするビジュアルが緊張感を盛り上げる! 息をもつかせぬカーアクションの魅力をインタラクティブムービーアクションで!

●「サンダーストーム&ロードブラスター発売記念キャンペーン」開催!! 本ソフトをお買い上げの方の中から、抽選で毎週1,000名様、4週連続総計で4,000名様に、1984年~85年当時のアーケード版の貴重な開発資料をもらこんだ「特製メモリアルブックレット」をプレゼント!! くわしくは本ソフト封入のアンケートハガキをご買下さい。

株式会社エグゼコ・テレプロダクション 〒104 東京都中央区銀座5-10-5 セグサビル ●ユーザーサポート03(5568)2878(月~金)13:00~17:00 ©1984,1985 DATA EAST CORP. ©1995 ECSECO DEVELOPMENT.
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。上「マークおよびPlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

サンダーストーム&ロードブラスター

10月下旬プレイステーション版・セガサターン版同時発売!! CD-ROM2枚組 標準価格6,800円(税別)

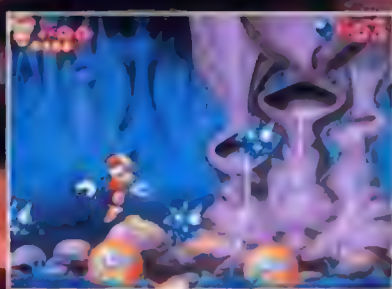
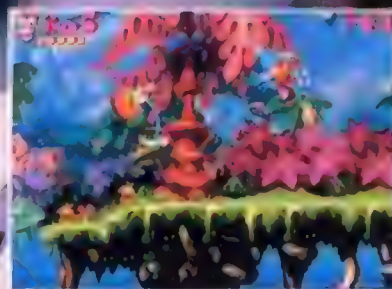
レイマンよ! エレクトウーンを救え!

RAYMAN

レイマン

ユービーアイソフトプレゼンツ
ニューファンタジック・スクロールアクションゲーム
絆でおしゃれな新感覚ヒーロー登場!!

「レイマン」はフランス生まれ
洗練されたグラフィックは
見るものすべて新鮮/
6つのステージで
繰り広げられるバトルは
童話の1シーンを思わせる美しさ、
平物で美しい面をもつため
エレクトウーンを取り戻せ!!



1995年秋発売予定

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SEGA SATURN

HAL
TOPICS

新しいこと、便利なこと
HALから



3RAD

スリーラッド

SRS (●)
3-D SYNTHESIS

テレビゲーム・コンピュータゲーム用



MADE IN U.S.A

定価：7,800円

ACアダプタ・ステレオケーブル付

このスゴサの秘密はアメリカのSRS社の特許技術「SRS-3-D Sound Technology」によるもの。**接続は超簡単!** 買ったその日から、君の部屋で映画館やゲームセンターみたいな**大迫力3Dサウンド**が体感できる。

闇に潜むモンスターの足音、激しい爆音をあげて墜落する巨大な空中戦艦、うなりをあげるエンジン音に激突音等が超リアルに君の体をゆさぶるぞ。

ぜひ君も**3RAD**が実現する**バーチャルリアリティサウンド**のスゴサを体感してほしい。

国内総代理店

株式会社ハル・コーポレーション

〒130 東京都墨田区両国4-8-10 MYSビル2F
TEL03-3846-4751 FAX03-3846-4775

製造元

Genoa
SYSTEMS CORPORATION

※本製品の価格及び仕様は予告なく変更することがあります。※価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際には、消費税額をお支払いください。

取り扱い店

●エマソン ●おもちゃ流通センター ●カメレオン倶楽部 ●クウム ●クラフト ●三遊堂 ●J&Pテクノランド ●上新エキサイト ●九十九電機 ●TVパニック ●ドキドキ冒険島 ●ドルフィン山本 ●長崎屋 ●ばお ●バンバン ●BIG SPOT ●ビルフェロー ●ファミコンランド ●ブルート ●ベスト電器本店 ●アイ信マルチメディア館 ●モンキーランド ●遊コン ●ユニー ●夢工場 ●ラオックス ●コンピュータゲーム館 ●わんぱくこぞう ●クリエイティブヒューマン ●有小島電器商会 ●エルコモン ●遊民's L.S.P ●ネオランド熊谷店 ●有藤原塗装工業 ●おもちゃのバビー ●アメリカンドリーム ●シアタショップ ●西那須野マンネンヤ ●パラダイス21 ●FCワールドばお

以上の各本支店でお取り扱いしております。(一部の支店を除く)

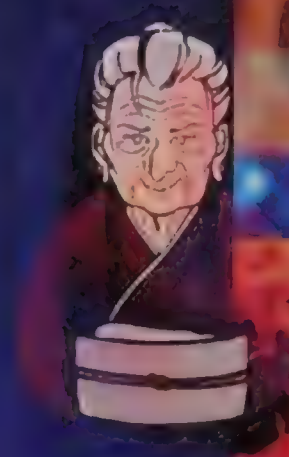
The 3RadD employs SRS (●) technology licensed from SRS Labs. SRS (●) technology holds the following patents.
U.S. Patent Numbers 4748669, 4841572, 4866774



一家に一本

実力No.1占いソフト

マルチプラットフォームで新登場!



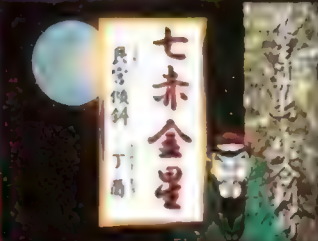
「占都物語」

そのI

人気の三大占いが、
ぎゅしり詰まって

5,800円

平成開運暦



タロット占い

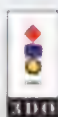


姓名判断



3DO版

 Ariadne



株式会社アリアドネ メディア
〒110 東京都台東区下谷1-5-34
TEL.(03)3841-8041

©1995 Ariadne Co.,Ltd.

10月27日発売予定

SATURN版





株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1
TEL.(0423)75-1271

©1995 CRI/©1995 Ariadne Co.,Ltd.

10月27日発売予定

Play Station版

 東北新社



株式会社東北新社
デジタルソフト開発部
〒107 東京都港区赤坂4-17-7
TEL.(03)3584-7312

©1995 東北新社/©1995 Ariadne Co.,Ltd.

11月22日発売予定

Macintosh/WINDOWS版



株式会社バイス
〒001 札幌市北区北18条西3丁目
マイクビル6F
TEL.(011)728-4671

©1995 バイス

11月末発売予定

代々木アニメーション学院

97.74%

設備と授業がちがう
実績校です。

平成8年4月生願書受付中



代々木アニメーション学院
特別招き寄せ高層階教授

（数字は平成7年3月卒業生の
全校・全科平均就職・デビュー率）

自分らしく
元気に!

東京大学名誉教授、
コンピュータ・グラフィックス協議会幹事委員、
東京大学文学部心理哲学科卒業、同大学在学中

多湖 輝 (たみ・あかり)

自分の人生を自分らしく生きる——こんな単純な生き方の原則を忘れてしまっている人がどれほど多いことでしょう。

自分の好きなこと、自分が本当にやりたいこと、自分の一番得意なこと、自分の能力をフルに発揮できること、それらを自分の生涯の職業に結びつけていくことができれば、その人の人生は、最高に楽しく、最高に充実した輝かしいものになるはずですよ。そんな若者たちの素朴な夢を、そのまま、実現させてくれる一つの学習の場が、代々木アニメーション学院がいそいでいるでしょう。


私は長年大学の教師をして、まるでやる気のない学生にたくさん接触してきました。これは、もちろん大学側にも責任のあることですが、やはり学生諸君のなかに、自分の意志というよりは、親や周囲の人に云われて、なんとなく大学へきている人がたくさんいたと思います。なんでもったいないことでしょうか。たつた一回かぎりの、しかも、限られた時間しか与えられていない人生を、他人にふりまわされて生きるなんて

私は能力のある若者が自分の力を信じて新しい世界にチャレンジしていかれることを心から願っております。

代々木アニメーション学院のカリキュラムは人間の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えますし、生徒も、熱中して思う存分学ぶことができる人だと思います。どうか、ご自分の能力、ご自分の人生を大切に、新しい時代を元気に生き抜いていってください。

多湖群

「自分と向き合う時間」の重要性を説く



健康・医療相談が無料で受けられます(年中無休 24時間)

格安で学院専用療へ入れます (全税配
常置全)

卒業後も専用寮に居住できます(2年間・在学中と
 退学後)

エグゼクティブ・プロデューサーに
細野晴臣氏を迎えて
新講座を開設 (平成8年
4月)



陳野噴龍先生

科学出版社

マルチメディア・クリエイター科	1年
CGアニメ・ゲーム科	2年
S F X 特撮科	2年
ビジュアル・イラスト科	2年
ジュニア・ノベルズ科	1年
アニメーター科	2年
マンガ・コミックプロ養成科	1年
仕上げアート科	1年
アニメ制作科	1年
音楽美術科	1年
アニメ・AVオペレーター科	2年
声優タレント科	1年

●全日制(月一食) ●新聞奨学生・入学ローン、銀行ローンあり
●入学資格・義務教育卒業以上 ●一般共済寮・アパートあつせん

入学案内書セオ 無料1日体験入学
無料進呈 無料加学院説明会

(案内圖・無料体験・説明会の申込み)

ハガキに「住所と氏名(フリガナ)、37日以内に学年(職業)6
希望学科ア(書内書)又は「体験、あるいは「説明会」と明記して下さい」

お問い合わせ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-1
0120-310-042 才能を世に

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	八王子校	大阪校	名古屋校
01 18 13	01 18 13	01 18 13	01 18 13	01 18 13
福岡校	仙台校	ひがし校	札幌校	広島校
01 22 17	01 22 17	01 22 17	01 22 17	01 22 17

全国縦断学院説明会日程(無料)

旭川市	釧路市	帯広市	新潟市	長野市	高崎市
10月8日	11月28日	11月5日	11月12日	10月28日	10月15日
宇都宮市	千代田市	静岡市	京都市	和歌山市	岡山市
2月26日	10月28日	2月26日	12月11日	2月4日	11月5日
松山市	高松市	宮崎市	鹿児島市		
10月28日	2月11日	2月11日	2月11日		

■東京(本部)校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

無料オーディション 全国開催
決定

新人声優・才能発見!!

要約 日本、中国、欧米合衆國の三カ国に於ける「消費者保護」の現況を比較検討し、我が国の今後の政策提言を行う。

デビュー・プロダクション所属99%の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。

お申し込みは下記へ

〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-10 代々木アニメーション学院

☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



宝魔ハンター

IME

タイム



Perfect Collection

CAST

ライム・玉川紗己子
 バース・山口勝平
 みづき・白鳥由里
 ドール・かないみか
 ますから・スベル・テルフィン（特別出演）

デジタル・アニメーション

**絶賛
発売中**

8,800円
(税別)

8,800円
(税別)

●「妖怪カード」好きなシーム付き、便利なチャプター「見られ機能」を収録

TVアニメ感覚で楽しめるゾ!!

STORY

魔界の美少女ライムは得意の
コスプレ攻撃で妖怪退治に
乗り出した!!

〒162 東京都新宿区堀場町1-21 Phone. 03-3235-5992 テレホン情報. 03-3235-5902

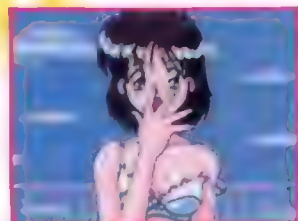
SEGA SATURN

X指定
18+
以上

SONNET
COMPUTER ENTERTAINMENT

★テレビアニメをこえたか!?
動きまわろう、勝つまわろう!

初回生産分のみ原画&設定資料集付き!
3、000枚数
3、000枚以上!



●わたしたち、キュートな5人と麻雀ゲームでデートしましょう。
●勝負に勝てば、わたしたちの色々なポーズやアクションが見られるわよ!



魅惑の豪華声優陣!

冬馬由美 根谷美智子 富沢美智恵 大谷育江 氷上恭子

ときめき麻雀パズル

恋のてんぱいビート

★ときめきスレセント★

- ★使用セル画ノ
- ★オリジナルテレカノ
- ★声優サイン入り色紙
- ★ときめきステッカー
- 抽選でプレゼントノ

▼応募方法▼

お買い上げ商品の中に入っているアンケートハガキに
希望のグッズを記入してお送りください。

●キャンペーン応募〆切/12月31日まで

10月20日発売

価格6,800円(税別)

販売元: 株式会社バリエ 発売元: 株式会社ソネット・コンピュータエンタテインメント

アーケードゲームのことをもっと知りたいひとのために

アーケードゲーム Magazine

9月30日
創刊

毎月30日発売

定価490円

【特別付録】

セガAM2研描き下ろし

ファイティングバイパーズ
特大ポスター

創刊記念読者プレゼント

セガサターン、プレイステーション本体
など豪華賞品が当たる！



© SEGA



特報!セガ秋の 超新作ラッシュ セガ・マンクスTT(仮) スカイターゲット 電腦戦機バーチャロン バーチャコップ2 ほか

AM2研・鈴木部長に 直撃インタビュー

バーチャファイター3の前にAM2研の
新たな3Dポリゴン格闘ゲームが登場!!

闘神伝2

コンシューマ機
で人気の闘神伝が
アーケードで登場!

速報! JAMMAショー 完全レポート

セガ、カプコン、SNKなど各メーカーのニューゲームを紹介

【パーフェクトガイド】

鉄拳2、バーチャファイター2.1

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

マーヴルスーパーヒーローズ、ドラクーンマイト
ストリートファイターZERO、氣血奪外伝 ほか

【NEW GAME SCRAMBLE】

バーチャコップ2、パルスター、 メタルスラッグ

ほか新作を完全網羅

【特別企画】

初心者のための基板購入ガイド

そのほかメーカーコーナーなど楽しい企画が盛りだくさん

※内容は一部変更になることがあります。あらかじめご了承ください。

**SOFT
BANK**

ソフトバンク株式会社 / 出版



縦横無尽のシュシュポポアクション

特殊攻撃するっシュ!

飛びまっシュ!

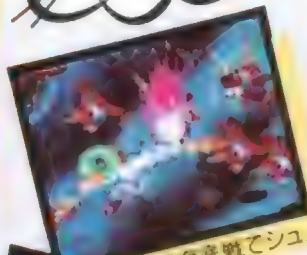
泳ぎまっシュ!

撃ちまっシュ!

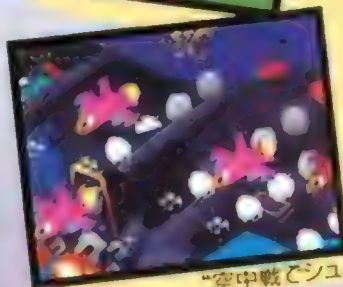
“ミーナちゃんデシュ♡”



“海底戦でシュ!”



“空中戦でシュ!”



“ボス戦でシュ!”



3タイプに変身するでシュノ

●“マッシュ”は「陸」「海」「空」の

武器やアクションが

●“マッシュ”はアイテムを取ることで、

マルチジャンルゲームでシュノ

あらゆるゲームの面白要素を取り込んだ



スチームギア マッシュ

スチームギア★マッシュ

“シューティング”など、

●“バスル”「宝探し」

画面上を大暴れでシュノ

悪の帝王“ガッシュ”を相手に

ミーナちゃんを誘拐した

“マッシュ”が、大好きな

●スチームギア(蒸気機関生命体)



史上初マルチジャンルゲーム登場!

好評発売中!!

価格: ¥5,800 (税別 予価)

TAKARA

CONTENTS

セガサターンマガジン 1995年 11月号 NOVEMBER

P50

特
報

バーチャファイター2/セガラリー・チャンピオンシップ/バーチャコップ/
SNKサターンに移植決定/ヴァンパイアハンター/X-MEN/
ストリートファイターII ムービー/プリンセスメーカー2/誕生S/3x3EYES/
ギャラクシーファイト/アルバートオデッセイ外伝/X JAPAN/海底大戦争/
オフワールド・インターセプター エクストリーム/サクラ大戦

▼SEGASATURN PRESS!

P114

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

ガンバード/松方弘樹のワールドフィッシング/コジラ/THE RAY MAN/
ウィザースハーモニー/ぱっぱらばおーん/超兄貴/シュトラール/新世紀エヴァンゲリオン/結婚/
THE PSYCHOTRON/戦艦無敵/金沢将棋/たたいた惑星開拓中/カオスコントロール

P157

特集 コナミがツイてる!

スナッチャー、ちびまる子ちゃんの対戦ぱするたまなど、サターンに新作ゾクゾク

P119

COMING SOON SOFT

発売目前/セガサターンソフトを大紹介!

ガーディアンヒーローズ/真・女神転生 デビルサマナー/ドラゴン・フォース/
ダークセイバー/闘神伝S/ぶよぶよ通/バーチャレーシング サターン/
ぱくぱくアニマル/QUOVADIS/機動戦士ガンダム/ドラゴンボールZ 真流闘伝/
峠KING THE SPIRITS/テーマパーク/ザ・タワー/バーチャルオープンテニス/
スーパーリアル麻雀グラフィティ/ときめき麻雀パラダイス/
サンダーstorm&ロードブラスター/DX人生ゲーム/「占都物語」その1/
ゲームの鉄人 THE上海

P164

特別企画

やっぱりスポーツの秋だし セガスportsを楽しもう!!

野茂英雄ワールドシリーズベースボール/F-1 Live Information/ハングオンGP'95/
セガインターナショナルピクトリーゴール/Jリーグプロサッカークラブをつくろう!

P182

AM2研EXPRESS NEO

ファイティングバイパースの全貌に迫る!
鈴木 裕インタビュー「VF3」の女性キャラとは?

別冊付録SPECIAL

Victorentertainment SATURN Soft Collection

メタルファイターII MIKU/キング・オブ・ボクシング/
アメリカ横断ウルトラクイズ/シーバス・フィッシング/慶応遊撃隊活劇編



- P50 LANDMARK NEWS INFORMATION
- P45 セガサターンゲームスコレクション
- P47 セガサターン読者サービス
- P48 VOYAGER
- P54 ゲームが好きな方だけのための
- P96 量と美のフォルム 外伝大戦プレイROOM
- P100 NUDE IN HARO
- P102 新世紀エヴァンゲリオン セガサターン版
- P103 ひらけ! 機動戦士ガンダム
- P104 新作スナッチャーソフトメーカーインタビュー
- P176 通った企画SPECIALクロックワークナイト
- P178 LUNAR EXPRESS /
- P181 セガAMラッシュ
- P194 セガサターンソフトレビュー
- P195 次世代雑誌リーグ
- P198 CD BROS
- P199 読者プレゼント



SEGA SATURN MAGAZINE
NEWS & INFORMATION

LANDMARK

セガサターン発売一周年記念イベント開催決定!!

セガサターン発売一周年記念イベント開催決定!!
11月23日～26日、東京・有明コロシアムで開催!!
チケットは11月10日より発売!!

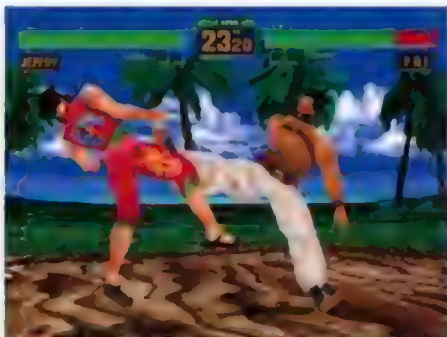
としまえんVSセガサターン — 娯楽の殿堂対決 —

去年の今ごろは、「バーチャファイター」も「デイトナ」も、ゲームセンターでしか楽しめなかった。それが、あの日から……。時の経つのは早いもので、サターンの発売からはや1年が過ぎようとしている。いろんなことがあったけど、サターンのこれまでの奮闘ぶりを讃えつつ、一周年の記念をみんなで盛大に祝おう! というわけで、あの「としまえん」でセガサターンのスペシャルイベント開催が緊急決定した。テーマもズバリ「娯楽の殿堂対決」。より多くの地球人の心をつかむのは果たしてどちらか? お祝いのプレゼントなんていないから、サターンを愛するキミは駆けつけよう!

11月23日～26日
「としまえん」に集合だ!

サターン記念日の翌日となる11月23日～26日の4日間、園内に巨大セガサターン基地が忽然と出現! 超新作ソフトがずらっと並ぶその内部が、地球人に大開放される。特大モニターでは、誰よりもどこよりも早くプレイできるワールドプレミア

ムのサターン版「バーチャファイター2」大会が開かれるという情報もあり。その他にも、想像を絶する秘密イベントが用意されているという。が、現時点ではすべて予定ということ(セガ・プロマネ)なので、詳しい情報が入りしだい、お伝えしよう。



今年もまたセガサターンでいろいろなイベントが開催される。その中でも、11月23日～26日の4日間、園内に巨大セガサターン基地が忽然と出現! 超新作ソフトがずらっと並ぶその内部が、地球人に大開放される。特大モニターでは、誰よりもどこよりも早くプレイできるワールドプレミア



VS



今年もまたセガサターンでいろいろなイベントが開催される。その中でも、11月23日～26日の4日間、園内に巨大セガサターン基地が忽然と出現! 超新作ソフトがずらっと並ぶその内部が、地球人に大開放される。特大モニターでは、誰よりもどこよりも早くプレイできるワールドプレミア

サターン互換のカーナビシステム登場？ 日立の「バーチャナビ」が開発進行中

日立は、ハイサターンをベースにした仮想空間ナビゲーションシステム「バーチャナビ」を開発中だと発表した。これはサターンの優れた3Dグラフィック能力を生かし、市販の地図データ用ディスクから読み込んだ道路網情報を基に、ポリゴンによって道路や周囲の風景を立体的に

描画するというもの。当然、サターンと互換性があるから、車内でゲームも楽しめる可能性もありそうだ。カーナビとゲーム機の融合は松下やソニーなどでも研究が進められており、次世代機戦争セカンドステージ幕開け商品となるかもしれない。続報に注目してほしい。



●パッと簡単なホビープリンタがセガから

お家で手軽にカードやシールをフルカラー印刷できるおもちゃ感覚のビデオプリンター「Pri fun」が、10月下旬にセガから発売。ちびまる



子ちゃんやレイアースなどの別売りキャラクターパックを使えばオリジナルのファンシーグッズも作れるし、動画を静止させるポーズパックを使えばテレビやゲーム画面のプリントアウトもオッケー。PICOにつなげばお絵描き画面もプリントアウトできる。

●オドロキモノキのコスプレ写真

イベントにはつきものとなったコスプレだが、その場限りでは寂しいという方々に必携の1冊が出た。定番のモリガンから人気急上昇の闘神伝のエリスなどに扮した12人の美少女コスプレイヤーのショットが満載。来月号でプレゼントもあるので、乞うご期待！ マスカレード/桜桃書房/2,000円



ゲームシーンに新たな旋風が巻き起こる!? 台湾の5大メーカーがサターンに本格参入

新作ラッシュでにぎわう国内のサターン・シーン。このほど台湾のゲームメーカー5社が日本国内でサターン作品を販売することが決定した。日本市場に参入するメーカーは、INTERSEV MULTI-MEDIA、DYNASTY INTERNATIONAL

INFORMATION、C & E、SOFT STAR、Kingformationの各社。いずれも台湾で指折りの技術力を誇るゲームメーカーでパソコンを中心に数々のオリジナルソフトを開発している実力派ぞろいだ。国産とはひと味違う作品に期待したい。



●アスキーからサターン専用パッド発売!

この10月、アスキーからサターン専用コントローラ「アスキーパッドX」が発売される。一風変わったデザインだが、手になじむ大きさで、1.8メートルと長いケーブルも使い勝手がいい。8つのボタンに独立設定ができる連射機能もあり。価格は2,580円。問い合わせは03-5351-8484 (アスキーET営業部) まで。



●「Q-ZAR」で大阪ネオジオランドパワーアップ!

CGキャラクターならぬ人間どうしの対戦がアツい対人型レーザーシューティングゲーム「Q-ZAR」。ネオジオランド江坂3号店で大阪デビューだ。頭と指だけじゃなく、体もたまには動かそう!



●ぶよ通の熱い!? 挿入歌先行発売

「ぶよぶよ通」の挿入歌「灼熱のファイアーダンス」がゲーム発売より一足早く登場だ。可愛いだけじゃないぶよの世界を、「電忍アレスタ」を手がけた田中勝己が熱唱。コンパイル主催全国縦断ライブの公式キャンペーンソングにもなったから、耳にした人も多いはず。NECアベニューから10月21日発売、1,200円。



日産が新車販売にセガサターンをフル活用 さらにセガとインターネット事業に参入!

日産自動車は、プリメーラとプリメーラカミノ、テラノを取り扱う全国約3,000店のディーラーにセガサターンを設置し、特製のビデオCDを使った新車情報の提供を行っている。従来のプロモーションビデオに代えて、操作が簡単なサターンと検索自在のビデオCDを使うことで、イメージだけでは伝わりにくい各車の魅力をアピールするというもの。

また、日産ではこのサービスをステップとして、セガと共同でインターネットを使った情報提供ビジネス

に参入。来年の春にもサターン用のインターネット接続専用キット（モデムとソフト）をセガの販売網を通じて発売し、利用者との新しい双方向コミュニケーションをめざす。

ちなみに、両社ともインターネット上にホームページを開設済み。セガ（アドレス：<http://www.sega.co.jp/>）は、新製品情報やカラオケ新譜情報など、日産の「羅針盤」（アドレス：<http://www.nissan.co.jp/NISSAN>）では、新車情報やレース情報などを楽しむことができる。

サターン通信システム 来年春にも発売

今回の「日産との共同プロジェクト」発表によって、より具体性が増した「サターンの通信機能利用」だが、現在、セガのマルチメディア推進室を中心に技術的な検証が進められている。来年の春頃には、通信モデムとCD-ROMによる専用通信ソフト、それにキー

ボードが発売される見込み。価格もかなり思い切った設定になりそうだ。これによって、従来パソコンを使わなければアクセスできなかったインターネットを手軽に楽しめる他、セガからネットワークゲームや各種通信情報サービスの提供も検討されている。



Sound&Visual Clip

CD くちびるの神話 ビビアン・スー



台湾から来たとびきりの歌姫ビビアン・スー。10月スタートのテレビアニメ「バーチャファイター」のエンディングテーマをエンジェルボイスで歌ってくれる。彼女自身のテレビドラマ出演も予定されているから、会える機会がどんどん増えそう。

◆東芝EMI/10.25発売/1,000円

CD BABY BABY BABYXXX CHARA



とりえずBABY誕生おめでとう!のCHARAの記念すべき初のベストアルバム。4枚のアルバムの中からCHARA自身の思い出をいっぱい詰め込んで、そして愛娘すみれちゃんにX(キス)をこめた最新シングル「Tiny Tiny Tiny」を含めて全14曲を収録。

◆EPICソニー/10.10発売/3,000円

CD 河よりも長くゆるやかに 藤原美也子

オールナイトニッポンのパーソナリティも2周年を迎えますアブラのノッてきた藤原美也子。4枚目のアルバムとなるこの作品



はTMファクトリー移籍1弾となる。もうすぐ29歳になる彼女の想いどこか力強さをともなって歌い上げられているぞ。

◆東芝EMI/発売中/3,000円

CD IMPRESSIONS ~FORMULA1 WORLD CHAMPIONSHIP~

F-1といえばT-スクエアのBGM。フジテレビのF-1グランプリ中継で流れるF-1イメージ・ミュージックを収録した「IMAGES」シリーズもこれで第3弾になる。10月22日のパシフィック、29日の鈴鹿とこの秋も日本がF-1 ストームに巻き込まれるのは必至!

◆ポニーキャニオン/10.20発売/2,800円

CD ヴァンパイアハンター外伝 ~宿命の旅人ドノヴァン~



「ヴァンパイアハンター」がついにドラマCD化。今回は闘いの旅を続けるドノヴァンとアニタの隠された過去に迫るオリジナルストーリーだ。ちなみに声の出演はドノヴァンに小杉十郎太、アニタに椎名へきるといった顔ぶれ。24Pのブックレットつき。

◆インデント/10.21発売/2,000円

CD ウィンビーのネオンネマ倶楽部3 ~ときめき編~



ウィンビーが心を込めて、みんながステキな秋を過ごせるように企画、選曲したイメージリスニング。ツインビーはもちろん、極バロ、スナッチャーなどコナミのゲームミュージックをいろいろとりまぜてネオンネマサウンド版にアレンジ。夜長のお供にね。

◆キングレコード/発売中/3,000円

CD スター・ウォーズ THX版



新シリーズの制作発表に世界が沸いた「スター・ウォーズ」。これまで公開された3部作も画像、音質が格段にグレードアップ。劇場版ながらの迫力で楽しめるTHX版ビデオとして期間限定で発売!

◆フォックスビデオ ジャパン/10.21発売/2,800円

CD ザ・キング・オブ・ファーターズ'95 SNK



攻略&お楽しみを詰め込んだゲームビデオがこれ。新世界楽曲総巡りによるアレンジバージョンとオリジナルドラマをBGMに、開発チームもビックリの実技・珍技を堪能できるぞ。

◆サイトロン/10.20発売/4,800円

SEGA SATURN MAGAZINE

DATA STATION

SOFT SEGA SATURN SALES

年末年始で一気に300万台! 最新サターンソフトの売れ筋は?

●ソフト売上げ

TOP 10

SHOP
DATA
NEXT
LEVEL

次のページでも書いているSNKのサターンへのソフト供給の決定や、年末に向けての大作ソフトの猛ラッシュなど、ここにきて急速にユーザーへのアピール度が加速中。もちろん今買えるソフトも粒ぞろいだから、要チェックだぞ。今回はRPGが上位をゲット!

1位

NEW SOFT

シャイニング・ウィズダム

セガ/95年8月11日発売/5,800円/A・RPG

3290 POINTS

「叩いて叩いて強くなる」のCMが印象的だった「ウィズダム」。サクッと進められるRPGだぞ。

2位

NEW SOFT

魔法騎士レイアース

セガ/95年8月25日発売/4,800円/A・RPG

2014 POINTS

しゃべりまくる、見せまくる楽しいRPG。ファンでなくてもハマれるデキだぞ。低価格も。

3位

前回 1位

リグロードサーガ

セガ/95年7月21日発売/5,800円/RPG

1006 POINTS

こちらも手軽に楽しめる3D・RPG。多彩で豊富なキャラを使いこなせるか? 早くも「2」も?

4位

NEW SOFT

ストリートファイター リアルバトル オン フィールド

カプコン/95年8月11日発売/5,800円/ACT

994 POINTS

あのキャラがすべて実写に! 裏技の豪鬼もイカスぞ。

5位

NEW SOFT

テレビアニメスラムダンク I Love Basketball

バンダイ/95年8月11日発売/6,800円/SPT

917 POINTS

アニメの雰囲気を実感に再現。40分フル試合はハード。

6位

前回 3位

Dの食卓

アクレムジャパン/95年7月28日発売/8,800円(2枚組)/ADV

914 POINTS

一度はやってみたい話題作。真のエンディングは見た?

7位

NEW SOFT

アイドル麻雀ファイナルロマンス2

アスキー/95年8月12日発売/7,800円(18歳以上・X指定)/TAB

830 POINTS

またまた出たX指定脱衣麻雀。意外と売りは伸びず?

8位

前回 2位

バーチャファイター リミックス

セガ/95年7月14日発売/3,480円(限定発売)/ACT

799 POINTS

「2」への引き継ぎ役は果たした? 限定だけに早めに。

9位

NEW SOFT

卒業 II ネオ・ジェネレーション

リバーヒルソフト/95年8月11日発売/6,800円(18歳以上・X指定)/SLG

673 POINTS

全機種中一番のデキと評判。苦勞のしがいのある1作?

10位

NEW SOFT

水滸演武

データイースト/95年8月25日発売/5,800円/ACT

577 POINTS

独特な世界観の対戦格闘。サターンモードの技が。

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本社編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は8月1日～9月2日まで。★協力店●銀座博品館玩具パーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シーティングショップ●ノロ●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新アーケードゲームの人気度をチェック!!

●ビデオゲーム

TOP 5

SHOP
DATA
VIDEO
GAMES

9月に開催されたJAMMAショーには、AM2研の新作格闘「ファイティングバイバース」や、AM1研の「スカイターゲット」の他、セガの目玉大作が目白押し! これから年末にかけてのアーケードへの登場は期待できるぞ。もちろんサターンへの移植も期待大。

1

バーチャファイター2

セガ

2

レイブレーサー

ナムコ

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター2	セガ
2	—	レイブレーサー	ナムコ
3	4	鉄拳2	ナムコ
4	2	ストリートファイターZERO	カプコン
5	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK

★調査協力店●キャンディ度大阪●プレイシティキャロット豊橋店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー丸●クイトー・スタジオM101●バイ・ロサ

WANT TO **SEGA** ATURN CONVERT

実現するか? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

●移植希望

●移植希望 TOP20

U S E R
D A T A
N E X T
L E V E L

今月はP.66で特報している通り、あのSNKがサターンとクロスライセンスを契約。「K.O.F.'95」「餓狼伝説3」などの投入が決定したのだ！ またカプコンも「ヴァンパイア」を「ヴァンパイアハンター」に変更、12月29日に発売されるぞ。やっぱ格闘はサターン//

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	同級生シリーズ	エルブ パノコン他	66
2	3	バーチャストライカー	セガ VG	47
3	2	ファイナルファンタジー シリーズ	スクウェア SFC他	46
4	5	鉄拳	ナムコ VG他	39
5	6	リッジレーサー	ナムコ VG他	36
6	7	ポリスノーツ	コナミ パノコン他	35
7	新	インディ500	セガ VG	22
8	新	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	21
9	9	ソニック・ザ・ヘッジホッグ シリーズ	セガ メガドライブ他	20
10	23	ああっ女神様	バンプレスト パノコン他	19

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	8	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	17
12	11	銀河英雄伝説シリーズ	ホーステック パソコン	16
13	新	レイブレーサー	ナムコ VG	15
14	13	レンタヒーロー	セガ メガドライブ他	14
15	10	サイバーボッツ	カプコン VG	13
16	15	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	12
17	12	A.I.V	アートディンク パソコン他	11
18	18	エースコンバット	ナムコ プレイステーション	10
19	新	Dの食卓 2	アクレイトジャパン 3DO	8
20	新	アンジェリーク	光栄 SFC	7

 THE KING OF FIGHTERS'95



祝 3X3EYES 吸精公主



中 国 人 民 大 学 出 版 社 1985 年 5 月 第 1 版

HOPEFUL SEGA SATURN NEW SOFT

●期待の新作

●期待の新作 TOP 15

U S E R
D A T A
N E X T
L E V E L

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

年末に向けてのアーケード大作の移植が次々と高い完成度で仕上がってきている中、「メガテン」「ガンダム」などなどあらゆるメジャータイトルが集結しつつあるセガサターン。この上位15位のソフトはどれも欲しくなる充実のラインナップだぞ。お金が足りない？

1位

前回

1位

パーチャファイター2

電対／95年度内発売予定／価格未定／ACT

751

POINTS

デュラルを初公開!!

JAMMAショーで公開された最新版は、ついに完成の一步手前の域に。超最新の画面とデュラルのスクープはP.50!



PACHA

PACHA FIGHTER 2

2位

前回
2位

セガラリー・チャンピオンシップ

セガ/12月発売予定・価格未定/RAC

超上級も完成!

こちらも全コースがほぼ移植完了。超上級コースも本邦初公開だ! 明かされるサターン版の新モードとは? P.57へ。



501 POINTS

3位

前回

3位

パーチャコップ

セガ/11月24日発売予定/7,800円(税別)要リノ/SHT

402

POINTS

アドバタイズを見よ!

銃同梱ソフトや光線銃
パーチャガンの値段も発表され、後は発売を待つばかり。アドバタイズデモも必見。P.62。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	新	闘神伝S(仮)	タカラ・セガ/年内予定	314
5	新	機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ/発売日未定	302
6	6	ぶよぶよ通(2)	コンパイル/10月27日	300
7	10	真・女神転生 デビル・サマナー	アトラス/12月予定	273
8	12	ガーディアンヒーローズ	セガ/年末予定	236
9	7	X-MEN	カプコン/11月22日	226
10	9	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン/発売日未定	211
11	11	ときめきメモリアル〜forever with you〜	コナミ/年末予定	201
12	18	LUNAR(仮)	角川書店/来春予定	152
13	17	ダービースタリオン(仮)	アスキー/発売日未定	143
14	新	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ/11月24日	139
15	新	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ/発売日未定	138

➡ 4 聞神伝S(仮)



5 機動戦士ガンダム(仮)





セガサターン Vol.10 読者レース

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

読者のみんなの投票で、発売済みの全ソフトをランキングするおなじみ「読者レース」のコーナー。今月は新作ラッシュのため、臨時に3ページ構成でお贈りするぞ。購入の決め手にせむノ

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締め切りは11月4日、当日消印有効です)

オッズ表サターンA

順位	名前	ソフト名/データ	ジャンル	全投票平均点
1	1	バーチャファイター	ACT	9.3217
2	3	バーチャファイター リミックス	ACT	9.08
3	2	デジタルピンボール 〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	9.0413
4	新	魔法騎士レイアース	RPG	9.0215
5	4	デイトナUSA	RAC	9.0034
6	6	パンツァードラグーン	SHT	8.8266
7	7	スーパーリアル麻雀PV	TAB	8.6088
8	9	ゆみみみくすREMIX	ADV	8.4722
9	11	極上パロディウスDELUXE PACK	SHT	8.4357
10	12	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スターに挑戦〜	SPT	8.4139
11	8	Dの食卓	ADV	8.3831
12	新	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	SLG	8.3578
13	13	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.2485
14	10	リグロードサーガ	RPG	8.2078
15	15	MYST	ADV	8.0377
16	16	ビクトリーコール	SPT	7.9416
17	14	クロックワークザイト 〜ペーパー・マシンの冒険〜	ACT	7.9369
18	新	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	7.9047
19	25	実況パワフルプロ野球'95開幕版	SPT	7.8633
20	5	741対128 パーナルストーク Message for the Future	ETC	7.8571
21	新	ウイニングポストEX	SLG	7.8536
22	17	三國志IV	SLG	7.7173
23	新	シャイニング・ウィズダム	A-RPG	7.7169
24	新	サ・野球選手スペシャル 今宵は12回戦	ETC	7.7
25	19	サイドポケット2 〜伝説のハスラー〜	TAB	7.6307
26	18	RAMPO	ADV	7.5889

「VF」1,2フィニッシュで10連覇!!

このところ続々と発売される新作ラッシュを前にして、ついに「バーチャファイター」が、無敗の10連覇を達成/夏の本命「魔法騎士レイアース」は、惜しくも4位に終わった。だが、来月は「レイヤーセクション」「ワールドアドバンス大戦略」など、高オッズが期待される作品が目白押し。「VF」の連勝記録を阻むソフトはどれか? 次号も必見!

◎新着本命馬紹介 夏の新作一番のデキ。安さと完成度で必見の1本だ。

4着 NEW SOFT 魔法騎士レイアース

セガ/95・8・25
4,800円/RPG

全投票平均点 **9.0215**
本誌の平均点 **8.33**

BGM、RPG性、グラフィック、そして音声つきの会話など、すべてが素晴らしいに作られている。また、原作を損なうことのない新キャラや絵日記などで本当にワムくまとて仕上げてある。キャラゲーのお手本となる優秀なソフトだ。(静岡県・田中拓・22歳) キャラ物としても純粋なA-RPGとしても、十分遊べる1本。異常なほどに描き込まれたグラフィックの

数々は異世界だと認識させるだけの説得力がある。惜しいのは過剰な一部の演出とCDアクセスのテンポの悪さで、せっかくのストーリーを阻害していることかな。(静岡県・宮沢俊之・19歳) シナリオは最初と最後は原作通りだが、真ん中あたりはオリジナルになっていてファンにも楽しめる。キャラの会話も楽しく、非常にたくさん入っている表情のパターンに感動。ボス自体にやや動きが少ないものの、3人のキャラの特性を生かさないクリアできない場面もあって(でもアクション性は低い)。「ロープレ王国」シリーズで1番のデキ。(千葉県・笹本隆) 価格の安さに惹かれて買ったが、完成度が高く、今までのセガにはなかったタイプのセンスを感じる。まさにサターンにかけの意気込みが感じられる傑作。続編大希望!(沖縄県・松田広志・19歳)

◎新着本命対抗馬紹介 サターン初の美少女育成SLGは結構好評。

12着 NEW SOFT 卒業Ⅱ

リバーヒルソフト/95・8・11
6,800円(18歳以上推奨)/SLG

全投票平均点 **8.3578**
本誌の平均点 **7.0**

家庭用に移植された中では、このサターン版が一番のデキ。ビジュアルは抜群で、5人の魅力をあますところなく表現できているし、PC-FX版と違って、パラメーターもしっかり表示されている。感情移入すればバッチリハマれるゲームだ。(千葉県・安藤充謙・22歳) 計算ずくでやると、ただの数字とのにらめっこになってしまうので、このデのゲームに感情移入できないと

ツライ。常に生徒に対し、ピュアに対応できる人向き。エンディングはたくさんあるが、展開が同じで単調な部分も多いので、何度も繰り返してやり込むのは難しいかも。(東京都・伊藤直希・21歳) 一番気に入っていたCDアクセスだが、今回は個人情報等をクリックした時に少々待たされる程度で、それ以外は極めて良好。ほとんど気になりません。グラフィックもOP、EDの画質が若干気になる程度で、全体的にはなかなかいい感じにまとまっている。シースルーのウィンドウが。(福岡県・星野正和・23歳) パラメーターが丸見えなので手軽な反面、冷めると空しくなりやすい。イベントがもっと充実していれば良かった。(京都府・東英吉・25歳) 血の滲む思いで五重塔を達成したのに何のオマケもなかったのが悲しい。(愛知県・大塚秀・26歳)

◎新着対抗馬紹介 定番の題材でも秀作が。不満点もあるがOKよ。

18着 NEW SOFT テレビアニメスラムダンク I love Basketball

バンダイ/95・8・11
6,800円/SPT

全投票平均点 **7.9047**
本誌の平均点 **6.0**

アニメのデキが予想以上に良く、プレイ中の声援などもTVの雰囲気を出している。簡単な操作でダンクやアリウープができるし、親切丁寧なDr Tの解説も。でも、どの選手でもリバウンドが取れたり、ゴール下で誰が誰かわからなくなるのは、ちょっと残念。(宮城県・斎藤庄司) 対戦なら結構楽しめるが、ストーリーモードで40分フル試合は長すぎ。COMが超弱なのとチームが少くないのは×。(青森県・前田亮)

21着 NEW SOFT ウイニングポストEX

光栄/95・8・11
6,800円/SLG

全投票平均点 **7.8536**
本誌の平均点 **6.66**

アイコン指示がわかりやすく、馬育とそれを取り巻く人間関係が味わえる秀作のリメイク。アクセスの長さも音をなくせば解消できるし、ライスシャワーがいるのも初心者にもオススメだ。(大阪府・重田徹) 不評だったレースシーンは3D版と変更なし。せめて実況がよかった。440ブロックで遊べると取説にあるが、ゲームを進めると本体メモリを超えてしまうのは×。実写の様子もちょっと。(栃木県・長井英治)

オッズ表サターンB

順位	新着	ソフト名/メーカー	ジャンル	全投票平均点
27	新	ストリートファイター リアルバトル オン フィールド ●カプコン/95年8月11日発売●5,800円	ACT	7.527
28	23	クロックワークス 〜ペーパーの大冒険・上巻〜 ●セガ/94年12月9日発売●4,800円	ACT	7.5133
29	21	上海 万里の長城 ●サンソフト/95年2月24日発売●6,800円	PUZ	7.4897
30	新	水滸演武 ●データイースト/95年8月25日発売●5,800円	ACT	7.4375
31	20	バトルモンスターズ ●ナグザット/95年6月2日発売●5,800円(18歳以上推奨)	ACT	7.4308
32	26	アイドル雀士スーチーパイSpecial ●ジャレコ/95年2月24日発売●5,900円(MA18)	TAB	7.4019
33	22	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜 ●セガ/95年6月23日発売●5,800円(18歳以上推奨)	RPG	7.395
34	27	VIRTUAL HYDLIDE(ヴァーチャルハイドライド) ●セガ/95年4月28日発売●5,800円	A-RPG	7.3299
35	24	ゲームの達人 ●サンソフト/95年6月9日発売●8,900円	TAB	7.2727
36	新	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 ●アスキー/95年8月12日発売●5,800円(18歳以上・X指定)	TAB	7.1515
37	31	結木将棋 ●アスキー/95年4月14日発売●7,800円	TAB	6.9636
38	29	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜 ●光栄/95年3月25日発売●8,800円	ETC	6.9318
39	28	輝水晶伝説アスナル ●セガ/95年4月28日発売●5,800円	ACT	6.85
40	33	真説・夢見館 扉の奥に誰かが... ●セガ/94年12月2日発売●7,800円	VIC	6.5710
41	35	新・忍伝 ●セガ/95年6月30日発売●5,800円(18歳以上推奨)	ACT	6.4794
42	32	平成天才バカボン すずめノバカボンズ ●セガ/95年7月7日発売●4,800円	PUZ	6.4137
43	34	GRAN CHASER ●セガ/95年5月26日発売●5,800円	RAC	6.4074
44	36	GOTHA 〜イスマイリア戦役〜 ●セガ/95年1月27日発売●6,800円	SLG	6.2281
45	30	麻雀麻雀島 ●アスキー/95年3月10日発売●7,800円	TAB	6.1764
46	37	Wan Chai Connection ●セガ/94年11月22日発売●7,800円(2枚組)	ADV	5.9421
47	38	ダイダロス ●セガ/95年3月24日発売●6,800円	SHY	5.6512
48	41	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜 ●光栄/95年4月1日発売●8,800円	ETC	5.625
49	新	RACE DRIVIN' ●タイムワナーインタラクティブ/95年7月28日発売●5,800円	RAC	5.6153
50	39	TAMA ●タイムワナーインタラクティブ/94年11月22日発売●5,800円	ACT	5.6
51	40	ゲイルレーサー ●セガ/94年12月2日発売●7,800円	RAC	5.5959
52	43	麻雀悟空・天竺 ●EAV/94年11月22日発売●5,800円	TAB	5.4448
53	42	ボボイットとへべれけ ●サンソフト/95年3月3日発売●6,000円	PUZ	5.4186
54	新	DARK SEED ●ギャガ・コミュニケーションズ/95年7月7日発売●5,800円(18歳以上推奨)	ADV	5.3636
55	新	バーチャルバレーボール ●イメージア/95年7月21日発売●7,800円	SPT	5.0
56	新	学校の怪談 ●セガ/95年7月14日発売●5,800円	ADV	4.4782
57	44	〜制服伝説〜 プリティファイターX ●イメージア/95年6月16日発売●7,900円(18歳以上推奨)	ACT	4.0612

△新着単穴馬紹介 世界観を変えてまでの冒険作。賛否両論やや物足りず。

23着 NEW SOFT シャイニング・ウィズダム

セガ/95・8・11
5,800円/A-RPG

全投票平均点 **7.7169**
本誌の平均点 **6.0**

シリーズのイメージを崩してまで作り上げたにしては完成度が低い。ワリの連打システムも慣れればそれほど悪くないが、これを生かす場所がなく、結局だっ広いフィールド移動の時間的過剰程度にしかかっていないような気がする(加速しても敵に当たるとまた1から連打しないといけなのもツライ)。幼稚な世界観、

新鮮味のないストーリーなど、「シャイニング」の名をつけてほしくなかったのは私だけではないはず(東京都・寺崎健太)迷宮のような仕掛けをいろいろアイテムを使いながら順に解いていくのがすごく楽しい。ただ、「物を持ち上げる」とか「地面にもぐる」とか基本的な動作のためにアイテムを装備し直さないとならないのがやや不満。でも総合的には十分満足できる作品。(東京都・山本健太郎・20歳)狭いマップに広い城内、耳に残らないBGM、倒し方さえわかっていればどれも弱くて物足りないボスなど、気になる点も多いが、全体的には面白い。クリア後のアイテム集めや「どいてなUSO」も楽しくて。10時間もあれば終わる短さと、バグやハマリが結構多いのは残念。(大阪府・柴崎雅彦・20歳)

24着 NEW SOFT ザ・野球拳スペシャル

ソシエッタ代官山/95・7・28
18歳未満お断り/ETC

全投票平均点 **7.7**
本誌の平均点 **6.66**

さすがにモノホンの「野球拳」、脱ぎも露骨で、ホントにパッチリ見せてくれる。ある意味で家庭用ゲーム機への挑戦と言っていーだろ。実写の取り込み動画はやや粗く、じっくり見られないのが残念。12人というのはいけい、レベルにちと難あり(笑)。人数は少なくともいいから遊ばせてほしい。(京都府・芝道弘)最後が異様に強くて勝てん、何回でもできるからいいけど、間が持たないのがX。(福岡県・愛川英治)

27着 NEW SOFT ストリートファイター リアルバトル オン フィールド

カプコン/95・8・11
5,800円/ACT

全投票平均点 **7.527**
本誌の平均点 **7.0**

やや大味だが、カプコンだけにさすがにしっかり作ってある。システムは「X」で、モードも豊富だが、キャラのバランスがやや悪くCPUが固め投げを使ってくるのはX。ストーリーモードをクリアするとチャッパ&飛鳥のビデオクリップが見れるのは良かった。(群馬県・沖田健吾)対戦記録が初めて残せたり、ゴウキが出るのは良い。でもアクセスが長く、春闘がブスでダルシムがいないのは残念。飽きも早い。(愛知県・中田慎二)

30着 NEW SOFT 水滸演武

データイースト/95・8・25
5,800円/ACT

全投票平均点 **7.4375**
本誌の平均点 **5.66**

貧弱なアーケードモードの他に付いてるスペシャルモードが意外と遊べて救いになっている。異様に長いアクセスはツライが、技が出やすく、ズバズバ決まる連続技や追い打ち、超技がかなり面白く、上級者同士の対戦は結構熱くなれる。重い処理、寂しい音関係はX。(千葉県・黒田喜一)武器ありと武器なしで技が違うのがいい。だが、取説に武器投げ、二セビヨ、挑発や投げすら書いてないのはヒドイ。(茨城県・大塚直哉)

36着 NEW SOFT アイドル麻雀 ファイナルロマンス2

アスキー/95・8・12
6,800円(18歳以上・X指定)/TAB

全投票平均点 **7.1515**
本誌の平均点 **6.66**

女の子の数が多し、インチキありの麻雀だと割り切れば結構楽しめる。絵がスクロールするだけで、音楽もなく、一瞬場が冷めてしまうことや、操作性の悪いカーソル移動など基本部分がチープ。クリア後のアルバムモードはいいが、一度セーブしたらやる気が起きない感じ。(滋賀県・清水弘)肝心の脱衣が3パターンしかなく、「S・HARD」でクリアしても特別な画面がないのは残念。巨乳フェチ向け?(香川県・酒井仁)

×新着要注意馬紹介 1 最下位女王の座を脅かす新作。ホンマ要注意?

49着 NEW SOFT RACE DRIVIN'

タイムワナーインタラクティブ/95・7・28
5,800円/RAC

全投票平均点 **5.6153**
本誌の平均点 **5.66**

「リアルなドライブシミュレーター」と言いながら、ジャンプ中になぜか加速できたり、オーバースピードで制御不能になっても、ドリフトができないのがすごく不満。昔のゲームのようなへばりエンジン音や、絵がダサダサなリアルモードも難。エンディングもないほうがいい。(埼玉県・佐野一朗・17歳)オート三輪からコンボイ、蛙(ノ)、V.R.カーまで選べるのはさすがTWL ハンドルでの操作性も。(愛知県・水牧孝文)

54着 NEW SOFT DARK SEED

ギャガ・コミュニケーションズ/95・7・7
5,800円(18歳以上推奨)/ADV

全投票平均点 **5.3636**
本誌の平均点 **4.33**

久々に腹の立ったゲーム。いきなりモノラルむきだしの音楽に、どこもない展開。シナリオも事細かにすることが決まっていて、無意味で理不尽な行動を強制される。わけがわからず取説を見ると、解答がすべて載っているのもX(バランスに自信がない証拠)。(東京都・中島雅雄)謎解きが好きで、ギョーガーが好きで、安っぽい絵と操作性の悪さを気にしない人なら結構楽しめる。私はハマりました。(神奈川県・林田孝・28歳)

オッズ表B

怒濤の攻勢! 次世代最下位帝王争い!!

サターンのソフトの数が増えてくるにつれて、下位の争いも激烈に(笑)。今月は、最下位女王「プリティファイター」に凶敵三銃士が数珠つなぎだ。一気に動向が注目される中、こっちもある意味要チェックだぞ(笑)。

場外馬券場 高級馬主の声

「シャイニング・ウィズダム」のCMに出ていたサルは、妙に連日、(東京都・龍村直・17歳)

「ファイターX」は買わなかったが、実写の「プリティファイター」が出たら買うかも。(福岡県・渡辺淳・19歳)

らバイト大募集 / 「隊長あ!」セガ様のご依頼により、なんと発売前ゲームソフトのチェックをするチェックの募集を告知したいとのことです。/「おね、全国100万人に目につくこのコーナーな広告より募集効果は絶大じゃから」「セガマが」も今後は月2回刊ですから、セガ様に限らず、他のメーカーさんも受けつけましょうか」「興味のある者は右の欄外へGOじゃ」

×新着要注意馬紹介 2

さらにチビしい2本がコレ。気軽に遊べる?

55着 NEW SOFT パーチャルバレーボール

イマジニア/95・7・21
7,800円/SPY

全投票平均点 **5.0**
本誌平均点 **6.0**

1人でやっていると死ぬほど面白くない。BGMの種類はあまりにも少なく、実況も文節で切れまくって、単に単語を言ってるだけ。臨場感がまるでない。バレーをやっている実感がなく物足りん。(大阪府・橋本知洋・17歳) ワリである格闘ゲームのようなコマンドが面倒臭く、ボタンを押す作業のよう。ポリゴンのわりに見た目も全然いたことがない。これはサターンのスポーツゲームで唯一のク(ン)ゲーだ。(東京都・和田正晃・19歳)

56着 NEW SOFT 学校の怪談

セガ/95・7・14
5,800円/ADV

全投票平均点 **4.4782**
本誌平均点 **3.33**

ふざけてるとしか思えない。(ほぼ一本道のシナリオ、見にくくて説がわからない画面、怖くもなくバカなギャグでトドメを刺す内容。1度やったら2度とやる気にならず、2〜3時間しかもたない時間のようなソフト。(岩手県・佐藤康伸・17歳) 画面内を単にクリックするだけで、難易度も低い。映画を無理矢理ゲームにした感じで、これなら映画を観に行ったほうがまし。もう少し面白くできたのでは?(千葉県・笹野忠幸)

来月出走予定馬パドック情報

発売済みソフトの中から、次号でトップを脅かしそうな注目作2本を先取りピックアップ。要注目だぞ。

? 着 レイヤーセクション

美麗グラフィックと練り込まれた絶妙のバランス、何度でもプレイしたくなる演出と歯ごたえは素晴らしい一言。サターンモードでは上下がややキツイが、こんなに燃える痛快シューティングは何年ぶりのことか。必携だ。(東京都・浅井謙)

タイター/95・9・14
5,800円/SHT

予想オッズ **9.291**
本誌平均点 **8.66**

? 着 ワールドアドバンス大戦略

～異族の戦い～

B-29が、戦艦大和が3D・CGになって復活したのは、ファンでなくても興奮する。戦闘時の読み込みが長く、BGMが流れないのは残念だが、前作になかった訓練値のおかげで、戦闘に人間味を感じるのは。超越した1本だ。(東京都・長野正順)

セガ/95・9・22
4,800円/RPG

予想オッズ **9.021**
本誌平均点 **8.33**

セガサターンソフト総評

まだまだ続くラッシュ/次の主役は?

夏が過ぎ、秋の豊作を迎え、これから一気に年末の新作ラッシュに向かうサターンソフト。来月からは「サタマガ」も、いよいよ月2回刊になって、より速い対応で読者のみんなのニーズに応えていく予定だ。今月は臨時増ページでお贈りしたけど、今後も新作のラッシュしだいで随機応変にランクインソフトを追っていくぞ。

さて、来月は「年末ウェーブ」の第1弾「バーチャコップ」が発売される他、待望の「バーチャファイター2」の発売日も発表されるはずだ。上位下位で大混戦を見せているランキング争いは、これからますます目が離せないぞ。今後もリアルタイムランキングを目指す「読者レース」に期待してくれ!

↓オッズ表サターン周辺機器

順位	機種	セガサターン周辺機器	全投票平均点
1	1	ファイティングスティックSS ●ホリ電気●94年12月21日発売●5,980円(ジョイスティック)	8.5502
2	2	セガサターンコントロールパッド ●セガ●94年11月22日発売●2,500円(パッド/純正)	8.254
3	4	シャトルマウス ●セガ●94年11月22日発売●3,000円(マウス/純正)	7.6639
4	3	レーシングコントローラー ●セガ●95年4月1日発売●5,800円(ハンドル型コントローラー)	7.654
5	5	サンサターンパッド ●サンソフト●95年5月26日発売●3,480円(パッド)	7.2253
6	6	バーチャスティック ●セガ●94年11月22日発売●4,800円(ジョイスティック/純正)	7.1081

周辺機器評価

ひそかに出てるパッド類を狙え!

臨時募集区発表中のサターン周辺機器ランキング。今月も新着はなかったけど、来月はアナログミッションスティックが要チェックだ。他も待ってるよ。

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今月の予想ソフトは、期待も高い話題の移植作「シムシティ2000」だ。本家マクシス社直々の好移植作の結果は、はたして何着を獲得できるか? 右のように書いてくれ。

今月の着順予想

「シムシティ2000」は何着だ?
[隊長さんの予想] 期待度高かったから5着でここが!
[この予想屋の予想] いやいやマウス非対応で点数10番よ

9月号予想「口の食卓」は予想屋2人組惨敗の初登場8番でした。正解率はだいぶ低くわずか19人でした。当選者は厳正な抽選の結果、埼玉県・伊藤哲也くん、宮城県・大南清くん、神奈川県・東宏一くんの3名です。おめでとう。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「サタマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピッタリ賞なら2本!)あげるぞ。今月は、帰ってきた人気脱衣ゲーム「アイドル雀士スーチャーバイリミックス」の予想をしてもらおう。乳首がついての反応(笑)ははたして? 右上の記入例のように書いて送ってね。

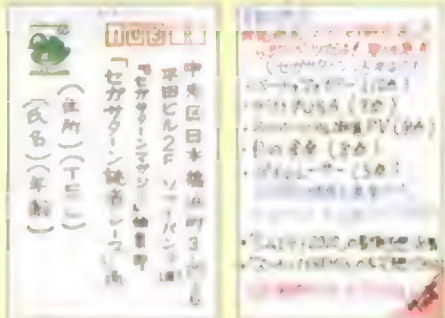
今月のオッズ予想

「スーチャーバイリミックス」は何点だ?
[隊長さんの予想] やっぱり高いなら高いやろ! 8.5362
[この予想屋の予想] 前のを買った奴は金返せで8.012かな

9月号のオッズ予想「クロックワーク・下巻」は、隊長さんが超近似的予想(8.0125)を出し、8.042で決着。これには、東京都の仲野正剛くんが惜しくも8.0423で最近似的予想に。仲野くんにはソフト1本を送るぞ。待っててくれよ。

セガサターン 読者レース 参加者大募集中!

ハガキの書き方例



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、周辺機器の新製品「アナログミッションスティック」と好きなサターンソフト1本をセットでプレゼントしちゃおうぞ。応募者は、①ハガキに応募券を貼って(ないとボツだよ)、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本。6本以上投票するとボツ、また発売前ソフトの評点をしてもボツ/なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は1月号の当コーナー内です。今月の応募締切は11月4日(消印有効)だ。ドンドン送ってね。

今月の特別プレゼント!

アナログミッションスティック



今月の特別プレゼントには、先月号のカラーイラストデザインの最新ジョイスティック「アナログミッションスティック」を用意したぞ。応募者から抽選で5名に好きなソフトとセットでプレゼントだ。

9月号応募者プレゼント(鈴木裕サイン入りゴールドディスク&お好みソフト)の当選者は大阪府・小川孝くん、愛知県・前田善行くん、長野県・太田浩くん、栃木県・徳田雅子さん、群馬県・椎名淳也くんの5名でした。

【セガバイト要項】募集資格は高卒以上。セガへの通勤が可能で辛抱強く真面目に仕事ができる人に限ります。出勤時間は月～金の11:00から18:00。官製はがきに住所・氏名・年齢・電話番号・志望動機を記入して10月16日必着で下記へ応募して下さい。面談を行う方には10月20日までに電話連絡をします。〒144 東京都大田区東横谷2-13-1 羽田郵便ビル内セガ・エンタープライゼス 企画営業部 アルバイト募集係

超最新大速報!



特報!!
SPECIAL REPORT

完成度 70%

バーチャファイター2

●セガ●'95年度内発売予定
●価格未定●ACT(対戦格闘)

SEGA SATURN

Virtua Fighter 2

9・13

見た目はもはや完成の域!
超最新画面を一気に大速報!!

年内発売に向けて着々と開発が進むサターン版「VF2」が、なんと先月(9月)開かれたJAMMAショーに緊急出展! このショーバージョンの内容は、コリジョン(※当たり判定)が入り、リアルタイム60分の1モーションで、アーケード版さながらに遊べ、予想以上の完成度を見せていたぞ。というわけで今月は、現状で最新の画面を一気に大公開! デュラルのスクープ画面も見逃すな!!



JAMMAショーに緊急出展した「VF2」のブース。大勢のファンが体験している様子。

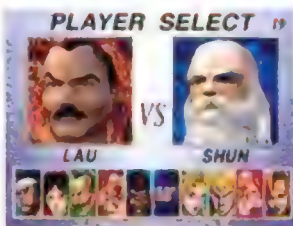
タイトル画面に異変!?



新モードの1つが明らかに!?

「VF2」には「WATCH MODE」という新しいモードがある。これは「COM対COM戦」をリアルタイムで観戦できるモードだ。今までは「WATCH MODE」がなかったが、今回のJAMMAショーで「WATCH MODE」が追加された。これは、リアルタイムで観戦できるという点で、非常に面白い。また、このモードでは、リアルタイムで観戦できるという点で、非常に面白い。

これが「ウォッチモード」だ!



COM対COM戦が!



ついにここまで完成! 超移植を詳細チェック!

ショーでは多くの人が、そのデキに息を呑んだサターン版だが、開発側では「当たり判定などはまだ未調整。今後も直します」とあくまで厳しい評価。だが、入らないかもしれないと言われたキャラの影も入り、ゲームの各部もできてきた現在も、CPUには若干余裕があるとのこと。これは期待大だ!

CHECK 1 キャラの影が入ってきた!



CHECK 2 リプレイもいよいよ完成!



CHECK 3 なんと足の裏もここまで再現!



最新版
チェック

CPUキャラとの対戦もできた! 移植度も万全!!

AI機能やエキスパートモードの搭載でも話題を読んだアーケード版「VF2」のCPU戦だが、サターン版はこれに関してはすでに移植が完了済みとのこと。実際ショーの時には「未調整」と言いながらも、アーケードで使えたCPUの攻略法が通用するほどできており、多くのプレイヤーを納得させていたぞ。今後も時間をかけて調整するというサターン版の完成度は保証付きだ!

対CPUの強さも同じ



最新版
チェック

ゲームシステムと操作感覚もほぼ完成してきた!

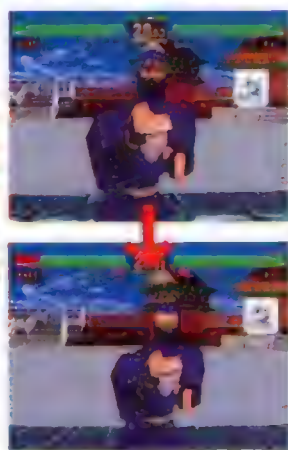
POINT1

各キャラの飾り物も取れる!

今月から入った各キャラの飾り物。サターン版もアーケード版同様、ダメージを受けると飾り物が取れるといったフィーチャーが組み込まれてきた。影丸のマスクや伸びるラウのおさげ髪(真枝)がどうなるかは、今後注目。



ついでに飾り物も取れます

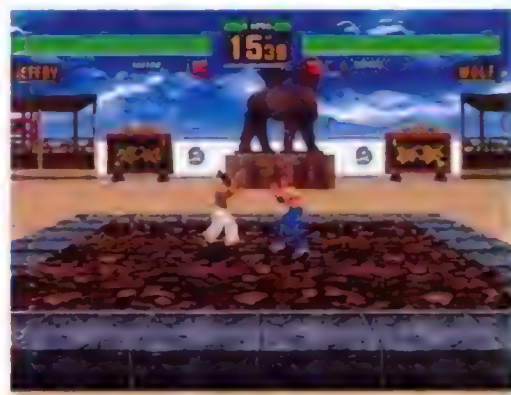


が飾り物も取れるというフィーチャーが組み込まれてきた。影丸のマスクや伸びるラウのおさげ髪(真枝)がどうなるかは、今後注目。

POINT2

画面表示まわりも再現!

いよいよ全10キャラのステージが仮の状態ながらもできあがってきたのも注目したい。「ステージによっては見せ方を変えるものがあるかも」とのことだが、違和感はないぞ。



POINT3

多彩な攻防もすべて入ってきた!!

「VF2」は見た目だけでなく、ゲーム内容も大幅に進化しているのが特徴だ。「よろめき」や「尻もち」の他、大幅に増えた起き上がりの攻防、振り向き・背後攻撃など、サターン版はアーケードの新要素をそのまま移植してある。新たな戦法を身につけよう。

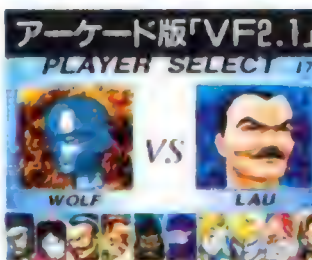


起き上がり
スライディング



最新版
Scoop!
初公開!!

ついにできてきたデュラルをキャッチ!!



今月の大注目写真! ここでサターン版のデュラルを超スクープキャッチだ!! 再現は難しいと言われていたデュラルだが、移植度は「1」の時のものよりも格段に高く、デキも最高だ。2Pカラーがどうなるかにも注目!

AM2 研デザイナー
からひとこと

デュラルは色数が少ないので、テクスチャーは作りやすかったです。業務用のデュラルの顔はすべてポリゴンで作られており、それをテクスチャーで描かなくてはならなかったのが苦労しました。それほど違和感ないと思っていますからいいかな? でしょうか?

そして進化完成した全キャラクターを一気に公開! ➡ 51

ここまでくればもはや本物! 全キャラのデキを実感せよ!!

ついにサターン版「VF2」の1P側キャラが全員揃った!! 画面写真を見ればわかるように、最新バージョンではラウのおさげ髪、アキラの帯などまでほぼ完全に再現されている。そこで、今回はよりモデリングの完成度が上がってきた各キャラのデキ具合に大接近するぞ! これまでサ

ターン版で紹介していなかった代表的な技の数々と、当たり判定が入ったからこそお見せできる、連携技・打撃技をメインに紹介しよう。ちなみに、ショーで入っていた技のバランスは、当然ながら「2.0」版だったのも確認できた。今後も修正予定というサターン版にはワクワクするぞ!



全キャラのデキを実感せよ!! 画面写真を見ればわかるように、最新バージョンではラウのおさげ髪、アキラの帯などまでほぼ完全に再現されている。そこで、今回はよりモデリングの完成度が上がってきた各キャラのデキ具合に大接近するぞ! これまでサ

サターン版「VF2」全キャラクターチェック!

というわけで今回は現時点の全10キャラをカメラモード（自在に視点変更可能）で収録。華麗な動きの数々を堪能してくれ!!

JACKY

ジャッキー・ブライアント [截拳道]



多彩なフェイント

コンビネーション技のディレイ入力が可能になったことで、より攻撃のバリエーションに厚みが出た「2」のジャッキー。相手の動きを封じるスラントバックナックルと一撃必殺のサマーソルトキックの使いどころがポイントだ。足技に磨きをかけろ。



AM2研からひとこと
AM R&D DEPT. #2
酔拳ジャッキーの頃と比べると、肌の色などがかなり似てきたのではないかと思います。ただ、顔がまだマンガっぽいので、まだ手直ししようと思ってます。



連続技

ジャッキーはニーキックからの強力な連携技を数多く持っている。下に載せたニーキック・コンボエルボースピンキック以外にも、ニーキック・サマーソルトキックなどの連携が知られている。



PAI

バイ・チェン [燕青拳]



豊富な投げ返し

体重が軽く吹き飛ばされやすいという弱点があるものの、スキのない通常技で相手を押していけるのがバイの強み。カウンターからの連続転身掃脚、という連携技を覚えれば相当強い。当て身投げを持つ、攻め重視の上位者向けキャラと言えそうだ。



AM2研からひとこと
AM R&D DEPT. #2
肩の筋肉、ふくらはぎなどを描き直しました。髪飾りもついて、これで出すべき物はすべて入った感じですね。顔がなかなか似ないの、苦勞しています。



連続技

チェン親子に追加された引き倒し投げからの連携技。相手が起き上がる時に連続転身掃脚のコマンドを先行入力すると、3発目のパンチから回し蹴りが入る。これはVer2.0ならではの連携技。



LAU ラウ・チェン[虎燕拳]



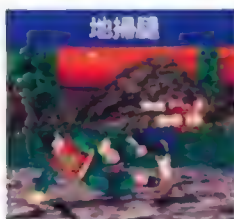
お手玉は健在

斜上掌からのラッシュ攻撃で、巷の対戦相手を恐れさせているのがラウ。カウンターで一度浮いてしまえば“お手玉コンボ”と呼ばれる連携技で相手の体力を半分以上奪い取れる。上級者になるほど強さを増す、玄人受けする最強キャラの1人だ。



AM2研から
ひとこと

トイショーパージョンから、さらに顔を直しました。パイとラウは身体が角張った感じでしたので、モデリングを修正してそれほど目立たなくしています。



上段の蹴り、それに続く斜上掌で相手の体力を半分以上奪い取れる。お手玉コンボと呼ばれる連携技で相手の体力を半分以上奪い取れる。上級者になるほど強さを増す、玄人受けする最強キャラの1人だ。

連続技

最近のアーケード版ラウ使いが多用途で、立ち斜上掌（しゃがみダッシュを利用し、素早く斜上掌を出す高等テク）を使った連携技。斜上掌で浮かし、斜上掌パンチ・連続回転で“お手玉”だ。



LION リオン・ラファール[螳螂拳]



変則的な攻撃

トリッキーな技を数多く持つ、螳螂拳の使い手リオン。素早い動きで相手のスキをつき、威力抜群の強ダウン攻撃をいかに叩き込むか……。これがリオンで勝つための重要ポイントだ。振り向き攻撃からの連携や、豊富な下段攻撃を多用して戦おう。



AM2研から
ひとこと

顔、肌など全てやり直しました。前髪もついたので、かなり似てきたのではないのでしょうか？ 三角のポリゴンにテクスチャーを張りつけるのは大変です。



片手で出すアッパーのような技（2段攻撃）から、2段のキックから降り下ろす2段コンビネーション。決まるとかなり痛い。

連続技

動きが読まれにくい弾蹴（ミドルキック）をチョコチョコと出し、相手がカウンターで吹き飛んだら連携技や強ダウン攻撃を入れるチャンス。この弾蹴・前掃はCPUリオンが多用してくるぞ。



SHUN 舜帝[醉拳]



トリッキーにいけ

「VF2」に登場する格闘家の中で、最も独特な動きを見せる酔拳の使い手。技のリーチは短いですが、相手の攻撃をかわしながら攻めることができるのは魅力。特定の技を決めるとお酒を飲み、攻撃力が徐々にアップするといううれしい特徴もある。



AM2研から
ひとこと

身体が角張った感じを直しました。ひょうたんはトイショーパーでは四角形でしたが、今はかなりポリゴンを増やしました（来月に公開できるかも？）



この技は、酔拳の持つ奇襲技の代名詞。相手の下段攻撃をかわすのが、ガードされると反撃を受けることに。

連続技

“じじい猛虎”と呼ばれる月牙双拳をカウンターでヒットさせると、仰臥杯手（アッパー）から弱ダウン攻撃、というお手軽3段攻撃が完成する。全部決まると大ダメージ確定、これは狙いたい！



AKIRA 結城 鷹 [八極拳]



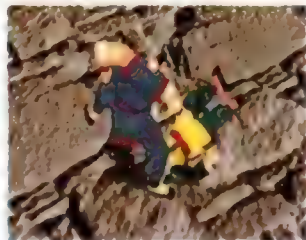
剛よく柔を制す

交差法を始めとする「2」ならではの新たな要素をすべて詰め込み、前作から格段にパワーアップした八極拳のアカラ。スキのない躍歩頂肘に上中下段の返し技、必殺の鳳凰雲身双虎掌が追加され、理論上は最強キャラ!? 猪突猛進型の典型的攻めキャラだ。



AM2研から
ひとこと

顔をちょくちょくと直しています。似てないので苦労しています。業務用と違い、テクスチャーを組み合わせる顔を作らなくていけないので大変です。

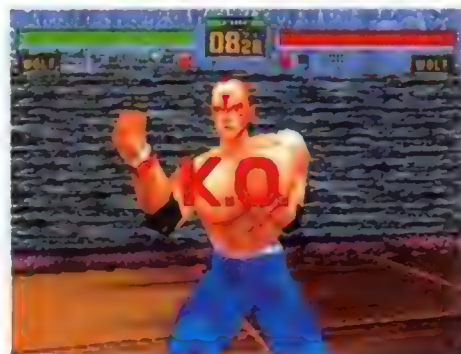


連続技

体崩し技の1つ、順歩翻蹄で相手を転ばせたあとに右蹴踢・鉄山靠で3段攻撃完成。鉄山靠の代わりに博炮を叩き込めば、与えるダメージもさらにアップだ。躍歩頂肘の連発もきくぞ。



WOLF ウルフ・ホークフィールド [プロレス]



ラッシュ&パワー

ドロップキックなどの空中戦の技が追加され、よりプロレスらしい戦い方ができるようになったウルフ。下段投げも増え、前作よりもさらに「投げ技のエキスパート」といった印象が強調されている。大技ジャイアントスイングで一発逆転を狙おう。



AM2研から
ひとこと

肌の色を変えました。ユーザーの方から「肩の筋肉がない」と指摘されたので、意地になって直しましたがどうでしょうか? ご意見をお待ちしています。



連続技

前作にもあった連携の1つ。カウンターでニーブラストを当てたあと、パンチ・ショルダーアタックで3段攻撃。ショルダーアタックの代わりにサイドキックや1、2、アッパーなども有効だ。



SARAH サラ・ブライアント [截拳道]



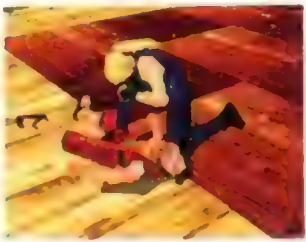
華麗なる足技

素早い動きからのコンビネーションを得意とするサラは、スキのない振り向き攻撃からのバリエーションが魅力。肘を使った牽制に加えて、PKやパンチサイドキック、ダッシュからの投げ技をからめ、相手の反撃を封じよう。初心者にもオススメです。



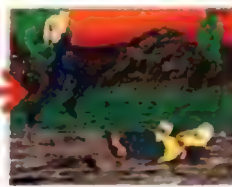
AM2研から
ひとこと

肩の筋肉、服の色を直しました。髪の色、イヤリングがなかったので、かなり似てきたのではないかと思います(揺れるかどうかは、ソフトしだいですね)。



連続技

ブライアント兄弟のダウン攻撃は、全キャラ中最もスキが少ない。相手がダウンしたら、すかさず追い打ちをかけるクセをつけよう。膝をカウンターで当てればサマーソルトキックも入るぞ!!



KAGE 影丸 | 葉隠流柔術 |



目指せ最強キャラ

カゲは肘やミドルキックを当ててよろめかせた後の連携がとにかく強い。PK・流影脚や狐延落からの押し出しコンボをマスターすれば、連勝街道も夢ではないはず。当て身技や振り向き攻撃も使い勝手がいいし、お笑い系の技が豊富なのも魅力。



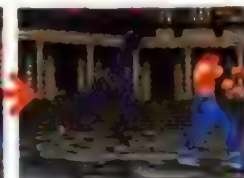
AM2研からひとこと
AM R&D DEPT.#2
服がスルッとしていたのを(笑)、直しました。構えを修正し(先月と比較してみてください)、頭の飾りだけでなく、マスクが外れた真の素顔も、できてます。



カゲは肘やミドルキックを当ててよろめかせた後の連携がとにかく強い。PK・流影脚や狐延落からの押し出しコンボをマスターすれば、連勝街道も夢ではないはず。当て身技や振り向き攻撃も使い勝手がいいし、お笑い系の技が豊富なのも魅力。

連続技

相手を真後ろ高くへほうり投げる狐円落からは、敵弾風神脚(コンボサマー)やPPPKといった押し出しコンボの数々が決まる。サターン版は浮身膝蹴り・PPPKという高等テクも使えるぞ。

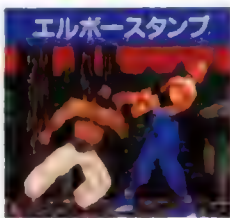


JEFFRY ジェフリー・マクワイルド | バンクラチオン |



追りくる巨漢

スキあらば相手を吸い込む驚異のスプラッシュマウンテンを筆頭に、威力の高い技を数多く持つジェフリー。動きは遅いが、上級者なら豊富な中段攻撃と当たり判定の強力な通常技でガンガン押していけるだろう。浮かせた後の連携技もかなりある。



AM2研からひとこと
AM R&D DEPT.#2
身体と顔を相当太らせ、重量感を出しました。また、胸に使っている色数を増やしたので、だんだんいい色になってきたと思います。髪の毛もついたら。



ジェフリーはスキあらば相手を吸い込む驚異のスプラッシュマウンテンを筆頭に、威力の高い技を数多く持つ。動きは遅いが、上級者なら豊富な中段攻撃と当たり判定の強力な通常技でガンガン押していけるだろう。浮かせた後の連携技もかなりある。

連続技

ニーアタックをカウンターで当てた後の対処で、プレイヤーのウデがわかる。下の連続写真ではエルボーアッパーを当てているが、鉄人クラスになるとパンチ2発・エルボーアッパーも入る?

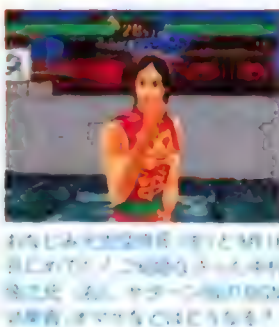


サウンドチームインタビュー

余裕を見てオマケもいろいろ!!



本誌■まずは現在の作業状況を。
中村■「1」の移植の時は、BGMはアレンジで「コンプリート版」としていましたが、今回は、アーケードのオリジナルままのものと、アレン



ジ版の2つを入れる予定で進めています。作業のほうは、夏休みまでにレコーディングはすべて終わらせてまして、今はトラックダウンという作業をやっているところです。

アーケード版そのままのBGMとアレンジ版の2種類が用意されるかもしれないサターン版のサウンド。現在の状況とプラスαを直撃!

本誌■アレンジ版のほうは今回はどんな感じに?
光吉■「1」の時は曲自体を長くして、アレンジ部分をつけたしましたが、今回はつけたすんじゃなくて、オリジナルの音をいかにアレンジし、違うバリエーションを出すかという手法を取っています。いわば、ミックスダウンっぽいコンセプトですね。作業のほうも、12曲中、すでに6曲までは完了しています。
本誌■効果音や各キャラの声にアレンジを加える予定は?
中村■基本的にアーケード版とまったく同じものを入れる予定です。勝ちポーズ時のセリフなんかも、そん

なに苦勞せずに再現できるはずですよ。
本誌■今回ここを聴いてほしいという部分はありますか?
光吉■ドラムの音ですね。今回は音に関しては、レコーディング時に専門のマニピュレーターさんを頼んでまして、ライブっぽいレベルの高いものに仕上がっていますから、満足していただけるんじゃないでしょうか。
本誌■何かオマケはありますか?
中村■とりあえず、何かの形で新曲を入れてみたいと思いますし、時間があれば「デイトナUSA」の時みたいに、ネームエントリー時に短い曲を入れるのも悪くないですね。
本誌■ありがとうございました。



AM2研特製インタビュー

サターン版「バーチャファイター2」チーフ

岡安啓司

JAMMAショー会場では、アーケード新作以上に人混みのできたサターン版「VF2」。ショー初日のブースを見てきた岡安氏に早速、次の日最新の状況と今後のオリジナル要素の核心を直撃してきたぞ。

今は新要素作りでいろいろ苦労しています

本誌■9月13日の初日には、ブースにいましたが、ショーでの感触は？
岡安■アーケードのショーなのに、サターン版のデモに人が群がっていたのには、ちょっと驚きましたね(笑)。ただ、やった人からは、手厳しい意見もあったんで、これでよしとしてはいけないなとも思いました。本誌■一見ほぼ完成してるようにも思えたんですが、今後の作業は？
岡安■まだコリジョン(※当たり判定)を入れたばかりなので、細かいところでおかしな部分があるんですよ。まずはそれを詰めて、アドバタイズやネームエントリーなどの画面を作っていく感じですね。それと並行してオリジナル要素もやっています。本誌■アーケード版で再現できないものはありますか？
岡安■正直言って、ゲーム部分を移植できるメドが立ってきた一方で、絶対できないものも出てきま

したね。一部の裏技とステージ背景の一部には、やはりちょっとムリだというものがあります。ただし、再現できない裏技がある分、逆に新しい裏技も入れる予定でして、今いくつか試して作ってるところです。どんなものかはヒミツにしておきますが、中には「デイトナUSA」の時の「馬」のようなものも1つ入れたいと思っていますよ(笑)。ただ、オリジナル要素が入っていない現時点でも、段位認定に、エキスパートモード、ウォッチモードなどかなりボリュームがありますから、細かいところで再現できない部分を感じさせない満足感を与えられるといいですね。本誌■CPU戦の強さや、エキスパートモードはどんな感じに？
岡安■CPUの強さは基本的にアーケード版と同じはず。ただ、コリジョンが入ったのがほんの数日前なので、細かいチェックはこれからアーケード版をやった人間が見ていく予定です。それとエキスパートモード(※ネームエントリー画面で

下上上左左右と入力するとプレイヤーが使った強力な技をCPUキャラがドンドン覚えていく上級者モードに入れる)は、アーケード版より強くしようとしてますが、これが結構面白いんですよ。例えば、ある人が一生懸命ジェフリーでいろんな技を使ってCPUに覚えさせて、そろそろいいかなってところで戦うと、その人とお戦いしてるような感じになるんですよ。だからブンブン丸さんや新宿ジャッキーさんとお戦いたいという要望がきているんですが、そのモード自体を入れることは難しいけれど、個人的にその人とお友達になって(笑)、バックアップカートリッジにでも覚えさせて返してもらえば、それに近いこともできないわけじゃないんですよ。実際にはちょっと難しいですけどね(笑)。

本誌■これ以外のサターン版オリジナルの要素というのは？

岡安■一応いま「バーチャファイター」のストーリー担当の塚本(新四天王アキラ)を交えて、いろいろと作っているんですが、こちらのほうはスケジュー的にちょっと難しいところですね。ちょっと新しいことをやろうとしてるんで、機材の揃い具合とかも含めて、入れられるかどうか微妙なんですよ。とりあえず、この具体的な話は今後ということ(笑)。あと、段位認定、エキスパート、ウォッチモードの他にもう1つぐらい新しいモードを入れようと考えてます。そんなにたいそうなものじゃないんですが、期待してください。

(9月14日、AM2研にて収録)

CHECK! この部分はどこまでできるの!?



キャラのモデリングなど

髪が動かない、リオンの腰がやや高い、やれた時の苦悶の表情が入ってないなどの細かい相違点はまだあるが、キャラのデザインは修正予定。他も入る可能性はあるらしい。



2.1への対応

ぜひほしい「2.1」への対応(切り換えもある)にいいよね。「2.1」ならデュアルも使えるわけだが、入れられるかどうかは、いじりなすけの参事(笑)にこそ、可能性は高い!

緊急チェック! 32X版「VF」 に見る新要素

この10月20日、スーパー32X対応の「バーチャファイター」が発売される。32Xとは思えない完成度はもとより、意欲的に導入されたオリジナル要素も要注目だ。ここでは、その新要素をチョイスし、サターン版「VF2」への導入の可能性を聞いたぞ。



11月20日は「VF2」の発売日。この日は「VF2」の発売日。この日は「VF2」の発売日。



当初はサターン版「VF2」にも入れる可能性が高かったという「トーナメント戦」。現在は別のものを考案中とのこと。



現在のサターン版「VF2」の撮影用セブルには入っている自由なカメラ視点。結構楽しいのだが、入る可能性は低そう。

TO BE CONTINUED NEXT ISSUE!



データ上ではコリジョンが入る前にすでに完成していたという段位認定。難易度の違いや、15段は入る?、15段は入る?



現在は2Pカラーはカゲ、ジャッキー、ババアあたりの作業にかかっているとのこと。来月は全キャラの半分くらいは見えそう?

来月はいよいよ2Pカラー、そして謎の新要素をキャッチ!!

本誌だけのスペシャルスcoop&インタビューもあるぜ!
セガラリー・チャンピオンシップ

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度 55%

●セガ●12月発売予定●価格未定●RAC●レーシングコントローラー対応

完成度はついに55%をオーバー!!

先月の30%バージョンから1カ月、あの段階であの驚くべき完成度だ。おそらく読者の多くが、その後の開発状況を気にしているところだとは思いますが、なんと今月は一気に55%バージョンの全貌をお届けする。そう、たった1カ月で実に25%までもの開発が進められていたのだ。

この55%バージョン、いったい前号のものとどこが違うのか？ というと、まず待望の上級コースが入り、ステージクリア時のデモ、さらにネームエントリー、BGM、アザーカー、そしてタイムアタックモードまでもが追加された。

もちろん、その他の微調整もかなり行われており、全体的な完成度はグンと高くなっている。体感的には95%くらいの完成度といってもいいだろう。さて、今後どうなるか？ 非常に楽しみだ。



MOUNTAIN STAGE CLEAR!

RANK 1st

TOTAL TIME 3' 22" 67

STAGE CLEAR TIME

DESERT	0' 55" 17
FOREST	1' 17" 39
MOUNTAIN	1' 10" 17

ステージクリア時の
デモも完璧。動きも
アーケードと同様だ。

モードセレクト画面も
入った。タイムアタッ
クモードに注目！

NAME ENTRY

気になるコースもほぼ完成!!
あとは微調整を残すだけか!?

初級 シマウマやゾウまで完璧!

初級コースも地味ながら大幅に完成度を上げている。まずオブジェクトの数が大幅に増え、3連ジャンプエリアあたりの密林は完璧に再現されている。さらにコース脇のギャラリーも多くなり、シマウマやゾウなどの動物も登場する

ようになった。細かいところを挙げればもっと変更点はある。ただ、あらゆる面で完璧なのは確かだ。



※画面はすべて開発中のものです

中級 羽ばたく鳥たちまで完全移植

中級も初級に負けず劣らず、相当の完成度アップを実現している。まずスタート付近やコース脇のギャラリーが大幅に増え、歓声も聞こえるようになった。このあたりは完璧だ。さらに車が近寄ると羽ばたいていく鳥たちも完全に再現している。もちろん、全体的にオ

プロジェクトが増え、その完成度の高さは写真を並べて比較しないと、アーケード版との違いがわからないほど。まさかここまで……。



11. [Download the PDF](#)

ついに上級コースを大公開!!

その完成度を徹底チェック!!

ではいよいよお待ちかねの上級コースの紹介といこう。この上級コースは、これまでの初級、中級とはまた違った性格を持つコースで、すべて舗装路。道は狭く、市街地から山岳地帯へ駆け上がっていくという、ハイテクニカルコースだ。コースの長さが最も長く、かつコーナー数も多い。おそらくここをうまく走れるようになるには、相当な走り込みが必要だろう。

気になる移植度だが、コーナーのR、それに伴うマシン挙動、そして操作タイミング、ラップタイムまで、すべてが完璧だ。

CHECK1 スタート直後の街並みは完璧

上級コースで美しいスタート地点の街並み。大きなオブジェクトが多く、表示も大変なのでは?と心配している読者もいるだろうが、そんな心配は必要ない。というのも、これらの写真を見てもうれば一目瞭然だ

う。まさに、このあたりの街並みは完璧ともいえる移植に仕上がっている。



CHECK2 タイトなコーナーもそのまま

上級はコーナーが多く、しかもそのほとんどがタイトだ。特に山岳地帯入

口では左、右、左、と続くきついS字に始まり、上級名物のヘアピンなど、車を振り回さないと絶対に曲がり切れないコーナーが連続する。上級ではそこが最も楽しいポイントだが、サターン版でもその再現性は極めて高い。



上級コースのスタート地点は、市街地から山岳地帯へと駆け上がるという、ハイテクニカルコースだ。

SEGA RALLY
RALLY



CHECK3 ステージ中盤もバッチリ!!

山岳地帯を抜けたあとのステージ中盤。コース幅は相変わらず狭いうえに、小さな市街地を4速全開で駆け抜けていかなければならないというハイスピードエリア。少しでも操作をミスしてしまうと即、冷たい壁とお友達だ。こ

のあたりの移植度も非常に高く、アーケード版をやり込んだ人でも、きっと満足できる完成度と断言しておく。路面の状態や起伏はもちろん、グラフィック周りの再現性も高く、サターン版になってのグレードダウンは一切ない。



CHECK4 ふんばりどころのステージ後半

中盤の市街地を抜けると、大きく右コーナー、そして若干の直線のあと左コーナーという最終エリアに差しかかる。アーケード版では、中盤までは順調にきたのにココでミスして1位を逃してしまった! などという悔しい思いをした人もたくさんいることだろう。事実、コーナー自体はそれほど急ではないのだが、タイミングよくドリフトに持ち込まないとコース脇のダートに乗り上げ、挙動が大きく乱れてしまう

のだ。サターン版は、このあたりにも忠実に移植されていて、タイミングなどもまったく同じになっている。



POINT2 リプレイ機能搭載!!

前のページでも触れたが、タイムアタックの「3 LAPS」で完走すると、その走りの模様をリプレイで見ることができる。現状では、ドライバー視点と後方視点の2種類しかビューモードがないのだが、おそらく今後は増えるだろう。インタビュの中でも触れられているように、カメラ視点は入る予定だ。いずれにせよ今後、大いに期待できるモードであると言っていい。



リプレイ機能は、レース終了後、レースの模様を再生する機能。ドライバー視点と後方視点の2種類からビューモードを選択できる。

POINT3 豊富なバックアップモード

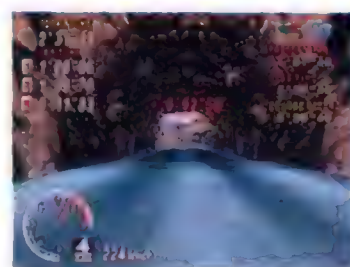
やはり良いタイムが出ると記録しておきたいものだが、このタイムアタックの記録保存は、まさに至れり尽くせりの仕様となっている。車種、ミッション、コース別に記録できるのはもちろん、なんとその記録をリプレイで再現することもできてしまうのだ。これで、さらにタイムアタックが熱くなる!



かゆいところに手が届く、そんな言葉がピッタリなバックアップモード。過去のデータの記録をリプレイで再現できるのも嬉しい。

POINT4 区間タイムの比較もできる!

1度コースレコードを破り、ネームエントリーすると、次回からそのラップタイム及び区間タイムをプラス、マイナスで比較してくれる。簡単な機能だが、これでひたすら最速タイムを研究できるってものだ。



区間タイムの比較機能は、レース終了後、レースの模様を再生する機能。ドライバー視点と後方視点の2種類からビューモードを選択できる。

SPECIAL COLUMN 第2回 政網大介55%版を試乗

いやあ、イイわ。前回は30%版であそこまベタ誉め的に書いたが、もちろん不満がなかったわけじゃない。そりゃ、あの時点で不満など言ってもしかたないし、もちろん開発者もそんなのわかっていると感じたからだ。それから約30日後、この55%バージョンをプレイ……。やはり開発陣はわかっていてくれた。オブジェクトの描き込み、そしてマシン挙動、操作タイミング……。すべてにおいて不満点は解消され、この時点で、まさに「完璧」と言い切ってしまうようなデキになっている。今まで俺の心の中では、家庭で楽しめる最高のレーシングゲームはDOS/Vパソコン用の「WORLD CIRCUIT」だったが、カテゴリーこそ違うものの、

今ではサターン版「セガラリー」がダントツのトップとなっている。確かに、最初この「セガラリー」の仕事を受けたときに「まあ、そこそこ似てるし、いいんじゃない?」程度のデキになると踏んでいたのだが、良い意味で大きく期待は裏切られたわけだ。俺はこれまで多くのレースゲームをやって、いろんな雑誌でいろんなことを書いてきた。しかし、トータル的に見てここまで完成度の高いものは過去にない。ホントにイイよ。これは。

プロフィール

セガラリーの企画・開発・制作。23歳。元々、ゲームが好きで、お金がないのでゲームで遊ぶ。1人では無理なので、仲間を募集。

スワープ! 超上級コースもいよいよ完成!! その完成度は!?

速いやつだけが挑戦できる 超難関コース



今月の目玉は上級コースとタイムアタックモードの2つだったのだが、メチ間際になってレイクサイド、いわゆる超上級コースの写真入手に成功したので、ここに紹介しよう。そもそもこの超上級はグランプリモードで最終的に1位にならないと走ることができなかったコース。すべては重いダート



コースで、道幅も極端に狭いうえにコーナーも異様なほどにタイトだ。で、気になるデキだが、とりあえずこの画面写真を見る限り、かなり期待できそうな雰囲気。来月にはドーンと紹介する予定だ!



レイクサイドは、超上級コース。道幅も極端に狭いうえにコーナーも異様なほどにタイトだ。で、気になるデキだが、とりあえずこの画面写真を見る限り、かなり期待できそうな雰囲気。来月にはドーンと紹介する予定だ!

アーケード版スタッフがサターン版を斬る!!

知っている読者も多いと思うが、もともと「セガラリー」は、95年春にアーケードに登場したドライブゲームだ。開発はセガ。当時はレーシングゲーム＝AM2研というイメージが強かったが、それを打ち砕ききっかけとなったのが「セガラリー」でもある。開発は第三アミューズメント研究開発部、通称AM3研だ。「デイトナUSA」と

同じ基板MODEL2を使用し、オフロードドライブの楽しさを押し出した「セガラリー」のゲームスタイルは、多くのレースゲームファンを唸らせた。そして、それがサターンに移植されるとなると、本家アーケード版を手掛けたスタッフも気になるのは当然だろう。そこで完成度55%のサターン版をじっくりと見て感想を語ってもらった。

アーケード版



ラリーの持つ魅力をとことん追求したアーケード版「セガラリー」名作だ

サターン版



もちろんまだ完成ではない。この完成度は、いったいどんなコメディか?

開発状況チェック!!

①マシンの縦伸び解消!!

先月号でも取り上げたマシンの縦伸び現象。一応、今月ではどうなったか、という意味も含めて現在の開発状況をおさらいしておこう。まず下の写真を見比べてもらえばわかるように、かなりタテ伸びは解消されている。アーケード版が多少ヨコに伸び気味だということを考えると、このくらいがちょうどいいかもしれない。もっとも、今後なるべくアーケード版に近づくよう調整していく模様だ。



ズバリ、縦伸びは解消され、バランスがかなりよくなった

②ギャラリーもかなりの数に、

アーケード版と同じ数のギャラリーを出すのは難しいかもしれない、という中村氏のコメントが前号であったが、驚くなかれ、このバージョンではギャラリーの数は大幅に増えている。おそらくアーケード同等くらいはいるはずだ。



ギャラリーがいろいろあるのわかる

③ついにアザーカーが入った!

まだタイミングなどは未調整段階ではあるが、この55%バージョンからついにアザーカーが入った。懸念されていた処理落ちもまったく見受けられず、実によく動いている、というのが正直なところ。あとは出現タイミングの調整のみか。



やはりライバルがいれば、当然レースも熱くなる!

限りなく満点に近い完成度ですね 100人買えば100人満足しますよ

本誌「サターンに移植という話をまず聞いたとき、どう思いましたか?」
佐々木「まず正直、グラフィックなんかサターンに移植なんてできないと思いましたね。コレ見てほんと驚いています」

本誌「現時点で気になることなどありますか?」

佐々木「私はあんまり気にならないんですけど、たぶん解像度っていう

のはあるでしょうね。

本誌「そのあたりがゲームに影響するんでしょうか?」

佐々木「どうなんでしょう。ホントに欲をいえば60分の1でやった方がいいでしょうけど、パッドでコント

ロールしますよね。だからそのへんをサターンに移植してるチームがう

まくまとめてくれば、そのへんで60と30の差ってのは吸収できますよ。

本誌「操作感覚はどうですか?」

佐々木「思ったよりは数段走りやすいですね。でもパッドだと少し難しいかな。ハンドルでやりたいです」

本誌「全体的な感想はどうですか?」

佐々木「正直言って、ここまで再現できてるとは思わなかったですよ。いままでいろんな本とかでサターン

はポリゴンが弱って言ってた人いるじゃないですか。このソフトと年末の「VF2」見たらそんなことい

えないでしょうね……。

本誌「今後の移植作業に求めるものはどんなところでしょうか?」

佐々木「あとはどれだけこのパッドでアーケード版と同じような感覚持

たせるかってことですね。……

本誌「では最後に、今の時点で合格点は出せそうですか?」

佐々木「デザインとしてはもう間違いないと思いますけど、プログラム関係とか、あとパッドでどこまで走れるかでしょうね」

山本「ユーザーの要求ってどんどんエスカレートしてって、最近のアーケードの移植ならまったく同じじ

ゃないと納得してもらえなかったりするんですけど、コレに関しては



第三アミューズメント研究開発部チーフプログラマー
佐々木 建仁氏

アーケード版「セガラリー」チーフプログラマー
MODEL2の達人

十分合格ラインじゃないでしょうか。本誌「点数をつけるとすると?」

佐々木「アーケードの移植というところでは、極めて満点に近いものができるんじゃないでしょうかね。アーケードでやってた人が、期待してサターン版買ってくれたとすると、100人いればそのほぼ100人が満足してくれるものができるんじゃないか

と思いますよ。

(9月6日セガ本社にて収録)



第三アミューズメント研究開発部チーフデザイナー
山本 宗平氏

アーケード版「セガラリー」チーフデザイナー
サターン版は購入予定

次号でいよいよ 超上級コースを徹底解説!!

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度 **80%**

バーチャコップ



完成目前! 大特集!!

値段は統同梱7,800円に決定!

いよいよ発売日まで1カ月あまりとなってきたサターン版「バーチャコップ」。このたび銃同梱価格が7,800円、ソフト単体は5,800円、銃のみは2,900円と決定した。というわけで、今月は最後のツメの作業に入っているサターン版の完成直前紹介を一気にするぞ。気になる部分を多角的にチェックだ!!



この作業はほぼ完了。以前に紹介したものより、キャラのデザイン、画面効果など、アーケード版そっくりに仕上げられている。ボス戦の攻防も、まさに手に

新たに修正されたアドバタイズデモに注目!

ゲーム中に登場するギャング達や背景のテクスチャーなどに細かい改良が加えられているサターン版「バーチャコップ」。それを如実に見せつけてくれるのが今回完成してきたアドバタイズデモだ。新たに描き直された部分も多いサターン版のデモをココに一気に大紹介だ。見てるだけでも盛り上がるぞ。



怪しく忍び寄るトレーラー。その前には



その背後に隠れているギャング達。



このように、サターン版のアドバタイズデモは、アーケード版とは異なる



アーケード版とココが違う!

上のシーンで右の3つの相違点を挙げられれば、キミは相当な「バーチャコップ」通だ。「気になる点は積極的に改良しました (AM2 研・磯野氏)」というこのデモ。実際、どこがどう変更されたのかアーケード版と比べてみよう。

ギャングの銃の形



パトカーのデザイン



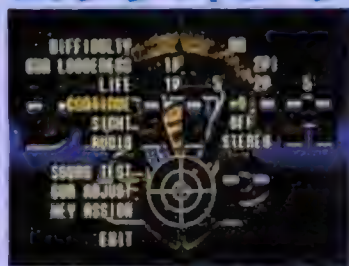
コップ達のジャケット



まさに至れりつくせり! 充実のオプションをチェック!!

ロックオンサイトを消せる!

OPTION



オプションの「LOCK ON」は、現在このような状態です。SIGHTをOFFにすると、



いつもは撃ってくる敵につくサイトがこのように消える。また、敵の動きが追いつかないときも、

ゲーム部分が完成間近ということで、サターン版のオプション関係もほぼ完成してきた。ここでは、非常に細かく設定をすることができる現在のオプションの内容と、自分の好

みて設定ができる銃の照準調整機能などを開発チームの磯野氏に解説してもらったぞ。まさに至れりつくせりといった感じの充実のオプションを大公開だ。

サターン版 バーチャコップ 開発チームより



画面を
またオプ
ションを
調整して
みる

磯野氏オプションではいろいろ設定ができますが、難易度はイージー・ノーマル・ハードの3段階あります。ガンルーズネスの項目では、銃の当たり判定の甘さを設定できますが、ライフ、及びコンティニューは1~9回(回)まで設定ができます。ゲームに慣れた人は、サイトをオフにすれば、また違った緊張感が味わえると思いますよ。

銃の照準調整はセーブされる!

OPTION



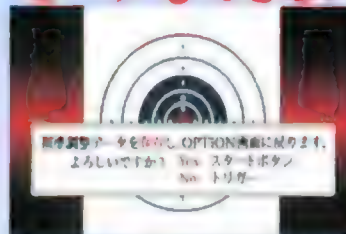
オプションの「GUN ADJUST」に入ると、この画面にしばらくすると



画面にこのように出たら狙いをつけて撃つ

光線銃ゲームで、じつは一番重要と言える「銃の照準調整具合」。アーケード版では、オペレーターがハード内のスイッチで調整をできたが、サターン版では画面を見ながら自分の好みに調整でき、セーブもできるのだ。これは親切!

セーブもできる!



自分の納得いく調整になったら今の調整具合をセーブする。これで次回からこの調整でプレイできる。

サターン版 バーチャコップ 開発チームより



今まで秘密にしていた(7)銃の照準調整機能についても詳しく解説してもらったぞ

磯野氏まず、銃の照準調整は、サターン対応光線銃のバーチャガンがささっている時のみ入れます。製品を買ってきた起動時の状態が

「Default (デフォルト)」。ここから画面のターゲットに向かって、いろいろ撃ってもらい、もうこれでもいいというところで、「Exit」してもらいます。そして今の調整具合をセーブするのなら、銃についてるスタートボタンを、もう一度やる場合はトリガーを引きます。もちろん、この設定は1P、2Pそれぞれでセーブできますし、いつでもデフォルトの状態にすることもできます。ちなみに、パッドで操作する時はBボタンを押しながら動かすと通常より早くカーソルが動き、Cボタンのダブルクリックで「リロード」できます。

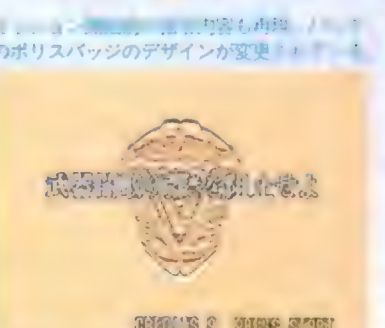
ランキングとオプションで設定したことは常にセーブされますので、一度設定すれば、みなさん安心してプレイできると思います。

細部まで調整されて、移植度は120%だ!!

AM2研のアーケード移植作品の中でも屈指の移植度を見せているサターン版「バーチャコップ」だが、今回紹介している以外にも、オマケ要素がいろいろ盛りだくさんに入ってくるようだ。ここまでくれば移植度はまさに120%と言ってもいいはずだ。まずはそのデキを堪能してくれ。



ステージ1、2、3の選択画面。ステージ1は、ステージ2は、ステージ3は、それぞれ異なる背景と敵配置で構成されている。



ステージ4、5、6の選択画面。ステージ4は、ステージ5は、ステージ6は、それぞれ異なる背景と敵配置で構成されている。



ステージ7、8、9の選択画面。ステージ7は、ステージ8は、ステージ9は、それぞれ異なる背景と敵配置で構成されている。



名場面①



ステージ2開始直後のワンシーン。鉄塔手前のドラム缶の爆発により、巨大な鉄塔の機体が破壊され、轟音とともに倒れていく……。さらに爆発も起こって、超ド派手!

サターン版「バーチャコップ」

ステージ2も一気に完成！ラストチェックだ！



先月は、開発途中のものを少しだけスクープキャッチしたステージ2だが、この1カ月でなんと一気にステージ全体が完成し、CSGや

JAMMAショーでは、すでにちゃんと遊べるようにまでなっていたぞ。

3つあるステージ中で、一番グラフィックが改良されているというこ

のステージ2。工事現場を舞台にして、凝った仕掛けも随所に出てくる各場面の見どころをボス戦まで含めて、軽く見せちゃうぞ。



次々と迫ってくる工事現場の敵。よく見ると、それぞれいろんなバターの。アーケード版とサターン版、人々まったく同じデザインで再現してあるのだ。これはスゴイ。

アイテムを使いこなせ！

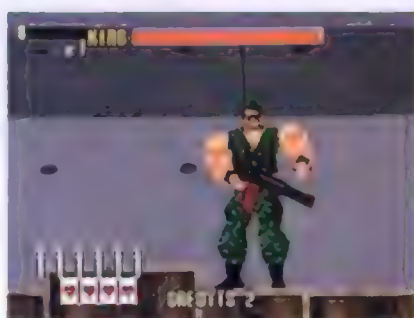
ゲーム中には特定の場所に銃をパワーアップさせるアイテムが出現する。マシンガン、ショットガン、貫通弾な

ど種類も豊富だが、基本的にこちらが撃たれるとその場でなくなるので慎重に。弾数制限のものもあるぞ。

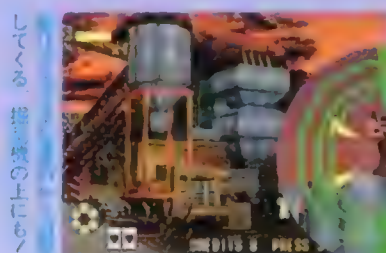


コイツがボスのキングだ!!

数多くの敵を退け、奥まった倉庫内に侵入していくと、倉庫に潜む2面のボス、キングが登場してくる。こいつは火炎放射器を振り回すように扱い、同時に3〜4発もの火炎弾を放ってくる強敵だ。ここまでアイテムを持ち込んでいれば有利だが、そうそううまくいかないことが多いだろう。敵弾は慎重に撃ち落とせ。



オノで切られるう!



4WDカーがくるシーンをアーケード版でチェック、移植再現度は非常に高いぞ。



ボスの間へ一直線



火炎放射弾だ!



ボスを守るザコがゴロゴロ



名場面②



ステージ後半に出てくる巨大ショベルカー。向こう側にいた時に一瞥見える敵を相手を。倉庫入り口にいる敵には、赤いドラム缶を有効に破壊して巻き添えに。



AM2研
完成直前インタビュー

磯野貴志

サターン版
「バーチャコップ」チーフ

「これはなかなかいいですよ」とはモデルをや
ってもらったAM2研の増田氏。疲れにくい点
や、正確に撃てる点で光線銃よりも面白い？

最後の調整に向けて 頑張ってます！

本誌■CSGやJAMMAショーでも盛況でしたが、現在の開発状況は？
磯野■先月お見せしたとおり、3面がかなりできてたんですが、思った以上に3面で引っかかっているところがクリアできなくて、ショーには並行して作りだした2面のほうが先にできてしまったんですよ。残っている3面のほうは、今は階段を昇っていくシーンと最後の社長室のサラ像あたりを作っているところですね。ですから全体としては80%という感じでしょうか。
本誌■今後の作業はどちらへんを？
磯野■まずやらなければならないのは、アーケード版にもあった各面のエンディングですね。内容としては、クリアした面のステージを背景にして、逮捕されたボス達と、レイジやスマーティらが登場して、最後にバトカーが走っていくという感じです。これを各面、1、2、3面分作っているところなんです。長さとしては1分弱といったところでしょうか。

本誌■先月号でも、ちょっと掲載したハイエンドCGのほうはゲームでどのように使われる予定ですか？

磯野■いちおう、取扱説明書などでもいろいろ使われているんですが、ゲーム中でどうなるかは最後までちょっと未定ですね。もしかしたら、シネバックを使って、ゲーム起動時のオープニングデモに使われるかもしれません。

本誌■オリジナル要素については、先月号で「射撃訓練モード」の画面を見せてもらいましたが、こちらのほうの作業は、その後？

磯野■作業自体は、あれからそんなに進んでないので(笑)、最終的にどういう形になるかはまだ未定ですが、1P、2Pとで対戦を楽しむようなモードになると思います。先月お見せしたのは「早撃ち」のもののですが、他にも「早撃ち」とは違った種類の遊びも入っています。前の画面は背景もできていませんでしたが、来月号ではちゃんとしたものをお見せできると思います。

本誌■これ以外のオリジナル要素は何か入りますか？

磯野■入ることは確かですが、



CDアクセスはどれくらい!?

各面ともデータ容量がキツキツというサターン版「バーチャコップ」。気になるデータの読み込み時間は、現在のバージョンで4〜5秒というところ。だが、実際には1ステージ内には、読み込みがまったくないため、気になることはほとんどない。心配なしだ。



「これはなかなかいいですよ」とはモデルをや
ってもらったAM2研の増田氏。疲れにくい点
や、正確に撃てる点で光線銃よりも面白い？

まだ細かい仕様はこれからの作業になりますね。

本誌■サウンド関係は？

磯野■アーケード版とまったく同じにしてあります。効果音関係は内蔵音源で、BGMはCDで鳴らしています。ただし、長さとしては、BGMのほうを若干長めにしていますね。本誌■その他、ゲーム中のグラフィックは、いろいろと細かいところで改良してあるそうですが？

磯野■基本はアーケード版に忠実にするんだという姿勢ですが、3人以上が「気になる」という意見を出した場合は積極的に修正しています。特に2面はいろいろといじってますし、3面でも外が暗くて地下駐車場に入ると明るくなるシーンも再現してあります。この他、細かいところ

までいろいろと見てくれるとうれしいですね。

本誌■最終的なデキ具合ですが、自信のほどは？

磯野■「完全移植」ってずっと言ってきましたが、最後の最後で、ちょっと厳しいところが出てきてまして、100%かどうかという微妙なところでしょうか。今は、壁を撃った時の弾痕が残せるかどうか、やってるところなんです。なんとかそんな細かい部分まで「完全移植」できるようにしたいですね。もちろん、処理落ちとか、不快になるような部分は出さないように考えてますので、十分満足していただけたと思います。本誌■マスターアップまで頑張ってください。ありがとうございました。

(9月11日、AM2研にて収録)

オープニング・エンディングが新たに!?



マウスで試してみたぞ!

サターン版の第一報の時に、ちょっとだけ触れたサターン用「シャトルマウス」への対応。こちらも、現在のバージョンのサンプルでちゃんと作動するので、実際に試してみたぞ。光線銃の時とは違い、画面上には丸いカーソルが表示され、狙っている部分が見え、動きのほうもなかなか快適。これは結構楽しく遊べるというのが、やってみた感想だ。1Pは光線銃、2Pはマウスというのも面白いかもしれないぞ。



「これはなかなかいいですよ」とはモデルをや
ってもらったAM2研の増田氏。疲れにくい点
や、正確に撃てる点で光線銃よりも面白い？

特報!! SPECIAL REPORT

セガと エス・エヌ・ケイ クロスライセンスを締結

セガ・エンタープライゼスとエス・エヌ・ケイがクロスライセンス契約を締結した。これは各々のメーカーが持つゲームタイトルを双方のハードに移植できるというものだ。

これまでNEO・GEOゲームタイトルの他機種への移植は行わないことになっていたが、ユーザーの移植希望が大きいことと、サ

NEO・GEOソフトが セガサターンへ移植

ターンの性能の高さが決め手となり今回の契約締結の運びとなった。

NEO・GEOは「餓狼伝説」シリーズ「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズなど、特に格闘ゲームでヒット作を続々生み出しており、多くのファンを持つ。この契約によってサターンの格闘ジャンルのより一層の充実が計られることは間違いないだろう。

クロスライセンス契約とは?

NEO・GEO

SEGA SATURN



NEO・GEOタイトルをサターンへ、サターンタイトルをNEO・GEOへ移植可能になる。それにより、各々のハードに数の少ないジャンルのソフトを移植しあったり、充実ジャンルの強化を計ることができる。

SNK



加賀 隆氏

「サターンならネオジオ ファンも納得できるはず」

加賀：ないとは言いきれませんが、現時点ではサターンのみです。

編：現在移植の決まっているタイトルはありますか？

加賀：「餓狼伝説3」と「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」をサターンに移植します。逆にサターンからの移植作はまだ決定していません。

編：どんなジャンルのものをネオジオに移植したいと考えていますか？

加賀：NEO・GEOには格闘ものが多く、それ以外のジャンルがユーザーに喜ばれると思います。

編：開発スタッフはどうなりますか？

加賀：ケースバイケースでしょう。どれがSNKで、どれがセガさんというのは今は決まっています。

編：御社がサターン専用のオリジナルソフトを開発する予定は？

加賀：現在はありません。

編：NEO・GEOの過去の名作のサターンへの移植はありますか？

加賀：ファンからの要望が多ければ十分考えられます。

編：NEO・GEOからサターンへの移植の期間は？

加賀：まずNEO・GEOの業務用で出て、1、2カ月後に家庭用が出

て、サターンへの移植はその後です。ただ、移植期間はタイトルによって変わってくると思います。

編：サターンへの移植の際、プラスアルファの要素が入ることは？

加賀：オリジナルに影響がなければ、特に問題はないでしょう。

編：ソフトの価格は？

加賀：未定です。

編：アクセスタイムのサターンでの想定時間は？

加賀：例えば「ザ・キング・オブ・ファイターズ」のNEO・GEO CDの読み込みは、'94より'95の方が短くなっていますので、あまり気にならないと思います。

編：最後にサターン、NEO・GEOネオジオユーザーに一言を。

加賀：必ずしも全員が思っているとは言えませんが、両ユーザーにとってゲームの選択肢が増え、ハードを持っていて良かったと思っていただけるのではないのでしょうか。NEO・GEOオリジナルのソフトはこれからも沢山出ますし、ヒット作はサターンでも遊べる可能性が大きくなりますのでサターンユーザーの方も楽しみに待っていてください。

SEGA

SPECIAL INTERVIEW

セガエンタープライゼス
プロダクトマネジメント部

今回SNKさんとクロスライセンスの契約を結んだことにより、セガサターンソフトとNEO・GEOのソフトが相互移植されることになりました。このことにより、NEO・GEOのソフトがサターンでも遊べることになり、一層サターンソフトのバリエーションが広がります。

SNKさんの作品は、特に格闘ゲームを例に取ってみても、セガの格闘ゲームとは違った魅力を持っていますし、多くの根強いファンがついています。これらのソフトにより、セガサターンのまた違った魅力を引き出せるのではないのでしょうか。

今後も積極的にSNKさんの作品の移植を進めたいと考えておりますし、もちろんサターンからのNEO・GEOゲーム機への移植も同様に行なってまいります。より積極的なソフト展開を図ってまいりますので、より一層のご支援下さいますようお願いいたします。



「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」 「餓狼伝説3」サターンに移植決定！ そして次に来るのは？



ユーザーにとって気になるのはやはりどのソフトが移植されるかだろう。移植の決定した最新作2本と、NEO・GEOの豊富なラインナップから何本か紹介するぞ。NEO・GEOを知らない人はハートのミニ解説もご一読あれ！

NEO・GEOソフトウェア



NEO・GEO格闘ゲームと言えばやはり餓狼伝説。シリーズ4作目はすべてを一新。餓狼特有の奥行きのある戦いは今回も健在だが、新システムのスウェーラインなど前作までとは一味違った戦いができる。移植第1弾決定！ 発売はいつか？



今ゲーム界で最も盛り上がりつつあるゲーム。SNK人気ゲームキャラの夢の競演。オリジナルキャラの草薙京の人気も定着、今回登場の草薙のライバル八神庵も人気急上昇中だ。'95からはチームバトルシステムの他にオリジナルチームを作るチームエディットもある。こちらも早々と移植第1弾が決定したぞ！



新女性キャラのブルー・マリーも加わった。不知火舞もコスチュームを変更。



世界各國の英雄16人が登場。ド派手な必殺技や色モノキャラクターの必殺技に注目しよう！



NEO・GEO格闘ゲームのキャラクターがクイズに登場。相手に必殺技などの攻撃でダメージを与える格闘クイズなど、多彩なクイズが楽しめるぞ。



キャラクターデザインはあの太田正己氏。変身ヒーロー風のキャラクターが魅力だね。倒した相手の必殺技を入手できるトレースシステムが新しい。



グラフィックに100メガ!? 背景のビジュアルが美しい横シューティング。オプションのボイジャーとイオにより多彩な攻撃が可能だ。



ディスクを投げあつて相手のゴールに入れるというルール。必殺シュートが楽だ。

そして... サムライスピリッツ第3作は？

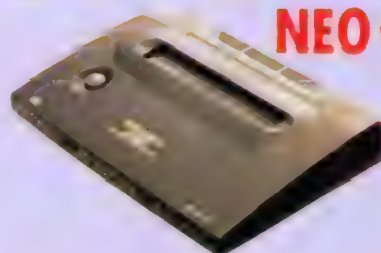
NEO・GEOハードワールド

NEO・GEOのハードは業務用のMVS、家庭用のロムカセット用NEO・GEOとNEO・GEO CDの3種類がある。MVSは業務用の基板をセットして使う。昨年からはCDで以前より低価格でソフトを購入できる。



NEO・GEO CD

94年秋発売。高価なイメージのNEO・GEOが身近に。続編のみフロントローディング。



アーケードとまったく同じゲームが家庭でプレイ可能。CDよりソフトの発売が早いのが魅力。

NEO・GEO MVS



MVS (Multi Video System) は一台に複数のゲームをセットできる。基板自体の値段も他社の基板よりかなり安い。

特報!! SPECIAL REPORT

ストリートファイターZEROに続き ヴァンパイア ハンターも移植決定!



熟成された格闘アクション
今話題の名作が、
サターンに堂々の移植!

●カプコン ●12月29日発売予定
●6,800円 ●対戦格闘



サターンユーザーに朗報!

ハンターは今年の3月に登場し、その完成されたゲームバランスから、現在でもゲームセンターで熱い闘いが繰り広げられている。そんな現役で活躍中のハンターがサターンでプレイできてしまうのだ。ヴァンパイアも捨てがたかったが、やっぱりハンターの移植はうれしいね!

ヴァンパイアからハンターへ。その違いは?

まず、新キャラが2名加わり、前作ヴァンパイアで使用不可能だったボスキャラのフ・ポスとパイロンが使用可能となった。さらに、全キャラが新しい必殺技を体得している。そして、前作の弱攻撃から強攻撃へとつながる連続技“目押しコンボ”が、ハンターでは弱から強、パンチからキックへとつながる“チェーンコンボ”へとパワーアップ。移動起き上がりや、倒れている相手への追い打ち攻撃、スペシャルゲージがストックできたりと、盛り沢山な内容だ。

新キャラ



スペシャルストックゲージ



チェーンコンボ

ヴァンパイアハンター(使用可能キャラ)



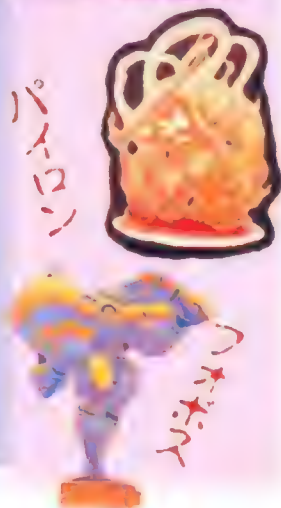
ダークストーカーと人間のハーフ。その悲劇を繰り返さないために闘うダークハンターのドノヴァンと、母の魂を闇から解放すべく闘うチャイニーズゴーストのレイレイが新キャラとして登場する。

ヴァンパイア(使用可能キャラ)



BOSS

(ハンターのみ使用可)



ストIIファン待望の「ムービー&バトル」



- カプコン
- 11月発売予定
- 6,800円
- ETC
- 2枚組



特報!! SPECIAL REPORT

ストリートファイターII ムービー

自分が育てた最強戦士で伝説の格闘家「リュウ」に挑め!



サイボーグのステータスは着の着で変化
する。何を重視するかは好みで考えよう

昨年夏に公開された「ストリートファイターII ムービー」がゲームになってサターンで登場するぞ。プレイヤーは「シャドルー」の新型バトルサイボーグを操りゲームを進めていく。サイボーグは映画に登場したストIIのキャラクターの技を学習してどんどん強くなるぞ。自分だけの最強サイボーグを育て「伝説の格闘家リュウ」に挑むのだ。またゲーム中に出てきたパスワードを入力することにより「模擬格闘モード」で仮想の敵と戦うことができるぞ。想のリュウの他にも、自分と同じ能力のサイボーグや友達が育てたサイボーグとの対戦も可能だ。また、「資料表示モード」ではゲームの進行中に表示された人物や物体の資料を見ることができる。ゲームに登場するストIIキャラクターのプロフィール等ストII資料が満載だ。



キャラクターのデータを見る場面
これはリュウの資料室か?



コンシューマが作り出した伝説の
リュウ。まずは自分の実力を確か
めるんだ

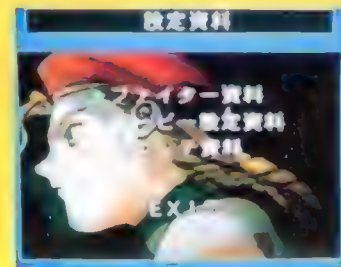
映画の名シーンをもう一度



少年時代のリュウとケン、修行量とチュンリー
とオイルの合戦も見るのか



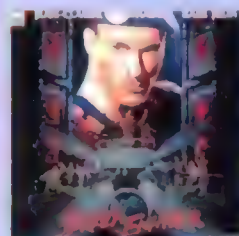
「資料設定モード」ではアニメ映画の劇中のシーンや絵コンテも見ることができる。リュウ&ケンVSベガ、チュンリーVSバルログなどキャラクター達の数々の名勝負が見れるぞ。この1本でストIIムービーの資料はバッチリだ。ゲームとは一味違ったストIIを楽しもう。



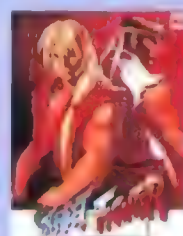
資料として「R」で表示される
資料表示モード

3つのストリートファイターが一度に登場するぞ!

10月21日にソニーミュージック及びビクターエンタテインメントよりVIDEO、LDが3本同時発売。ジャン・クロード・ヴァン・ダム扮するガイル大佐を中心に描かれたSFアクション巨編、実写版「ストリートファイター」。昨年夏公開されたアニメ映画がロープライスで登場。世界征服を企むベガの野望にファイター達が立ち上がる、劇場用アニメーション「ストリートファイターII」。アーケードゲーム最新作「ZERO」のゲームビデオ。キャラクター紹介や開発者コメントなど「ZERO」の情報が満載「ストリートファイターZERO」どれもストIIファンには買い逃せない。今すぐ予約に走れ!



●LD: 4,841円
●VHS: 16,271円
LD版のみ映像特典収録予定



●49分
●VHS
●4,900円



●33分
●VHS
●3,900円

© CAPCOM CO. LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED

※ゲーム画面は他機種のもので開発中です。※アニメーションの写真是映画のもので

X-MEN

CHILDREN OF THE ATOM

特報!!

SPECIAL REPORT

サンプルROMを入手、4キャラの動作が確認され、それを紹介した先月号。今月は、さらに3人のキャラが動くようになったことを報告するぞ!

●カプコン ●11月22日発売予定 ●5,800円 ●対戦格闘

新たに3人のキャラに 命が吹き込まれた!

現在移植がハイピッチで進んでいるサターン版の「X-MEN」。先月開発途中のサンプルROMを入手したが、その中では4人のキャラがほぼ完璧に動いていた。そして、今回新たに届いたROMでは、前回の4キャラ+シルバーサムライ、オメガレッド、コロッサスの7キャラが動いており、背景やBGMなどもキャラ分増えていた。出来のほうは前

回に劣らない動きを見せていた。

後は残りは3キャラとなったわけだが、全体的なバランスなどはどうなるかも気になるところ。しかし、現時点で十分期待に応えてくれそうな仕上がりがだ。

残りは、センチネルとスパイラルとストームの3人だ。完成はもう目の前。期待していよう。



素朴な疑問

X-MENとストⅡは どう違うの?

“対戦格闘アクション”というジャンルを創始したといえるストリートファイターⅡ。同じジャンルであるX-MENとの違いを簡単に検証してみよう。

1対1で闘い体力がなくなったほうが負けという根本的なルールは同じで、その中の約束事に差があるのだ。例えば、転倒後。ストⅡではその場に起き上がるだけだが、X-MENでは任意で左右に移動しながら起き上がることができる。また、X-

MENでは大ジャンプがあり、このとき空中で何回でも技を出せたりする。つまり戦闘方法が進化し、プレイヤーは緻密な戦略を練ることができるのだ。その特徴が違いとなっている。



倒れている相手を攻撃することも可能。自由度が高い



本名 ケンイチロウ・ハラダ
国籍 不明
身長 6フット6インチ(約198cm)
体重 310ポンド(約141kg)

鎧を身にまとい、長刀を武器に關う現代の戦国武将。防具が30キロ近くあるせいか、移動速度が遅い。さらに武器の刀も、長いので振り降ろすまでに多少時間がかかる。しかし、その分リーチの長さはあり、破壊力も抜群。必殺技がどれも使用頻度が高く、



動作の鈍さをカバーできる。ポイントは、ひとたび当たれば6ヒットする手裏剣を、まずは牽制に放ってみて相手の動きを封じ込めよう。接近したい時にもこれを放ち、ダッシュやジャンプ攻撃を仕掛けていくとよい。攻撃を繰り返したあとに絶えずこの手裏剣を出しておくで心強い。シルバーサムライは、一方的に攻め相手を固めて体力を徐々に削っていくか、徹底的に待ち戦法に徹することが勝因となる。



CHECK! HP・闘気 ↓↓↓+P





本名：アルケイディ・ロソビッチ
 国籍：不明
 身長：6フィート6インチ(約198cm)
 体重：300ポンド(約136kg)

“カーボナディウムコイル”という超金属製のムチを武器に、特殊な戦術を得意とするミュータント。このムチは下表のような攻撃能力を持っており、状況に応じて、相手にダメージを与えたり自分のゲージを回復したりできる。また、このムチは倒れている相手をも捕まえること

カーボナディウムコイル



ができたり、ムチを伸ばしたあと、途中で引き戻すことも可能な万能な武器だ。空中ダッシュもできるので、それと組み合わせて攻めていくといい。通常技の強攻撃もムチを使うもので、リーチ、速度ともに申し分ないので多用していこう。ゲージが溜まったらすぐにHXを使おう。

オメガストライク



しゃがみ強キックは、キーを入れる方向で攻撃する場所を指定できるのだ。

しゃがみ強Kの怪

弱K → 中K → 強K



CHECK! カーボナディウムコイルのヒット後



相手の攻撃を回避し、自分の攻撃を仕掛けていく。



相手の攻撃を回避し、自分の攻撃を仕掛けていく。



相手の攻撃を回避し、自分の攻撃を仕掛けていく。

HX・オメガデストロイヤー



本名：ビクター・スプーテン
 国籍：アメリカ(以前はロシア)
 身長：6フィート6インチ(約198cm)
 体重：250ポンド(約227kg)

HX・スーパータイプ



のはスーパーアーマーで、これは相手の攻撃を無効にしつつ、こちらの技を

パワータックル



一見してわかるとおり、力任せのマッチョマンだ。攻撃力が非常に高いうえに、小技は連打可能で、リーチもそこそこ長い。だが、パワフル系キャラの宿命か、移動速度が遅い。ダッシュ移動できるものの、通常の移動速度が遅いのは、やはり欠点になるだろう。しかし、それはパワータックルという突進系の必殺技で補うことができる。押すボタンによって突進方向を決定でき、対地対空技として重宝するだろう。出したあとに再度ボタンを押すことで、突進中でも停止できるため、間合いを詰めるだけの移動手段にしてもいい。ポイントとなる

ジャイアントスイング



XP・スーパーアーマー



MARVEL SUPER HEROES

先月紹介した「マーヴル・スーパーヒーローズ」が、AMショーに登場。知名度の高さゆえか、スパイダーマンを使う人が多かったが、期待以上の動きに評判も上々。怪しい動きで一部でウケまくって



たブラックハートもイカス。



- マイクロキャビン
- 10月27日発売
- 7,800円
- 育成SLG

72

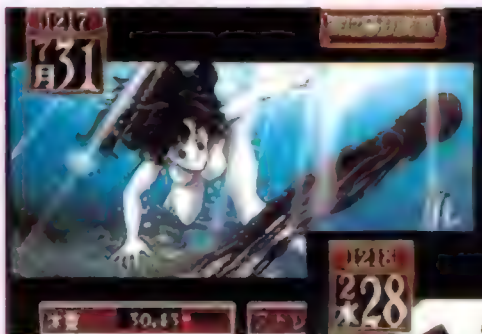
楽しい²バカンス

バカンスは疲労を下げる他に、行く場所と季節によっていろいろなパラメータが変化するようにになっている。状態に合わせて行き先を考えよう。



夏といえば海

青い海と光輝く太陽…。夏の海に来ると、溜まったストレスはグーンと減ってくれる。また体重も減りダイエットにも最適だ。でも1番のチェックはグラフィックかな。



冬といえば雪山

白銀の世界で遊び回る娘は何か神秘的な雰囲気を感じさせる。親子水入らずの旅は、親子関係を深めるには最適！ お金に困っていなかったら毎月でも行きたいところ。



ドキドキの武者修行

ある程度体力がついたら武者修行にチャレンジしよう。4つに分かれたさまざまな地帯にはイベントがたっぷり用意されている。これを実行しなきゃゲームの面白さが半減しちゃうぞ。



▲モンスターの出現は、中には喋りかけてくるヤツもいる。
◀戦いばかりではなく、時には楽しい妖精との出会いなんかも。

城内での面会

お城にはいろいろな人たちがいる。将軍や大臣、もちろん王妃様や国王様もいるぞ。その人達に面会して話すことができたなら、娘の人脈がアップするんだ。面会成功の条件は、礼儀作法の数値に関わっているので、ある程度作法に磨きがかかったら挑戦してみよう。



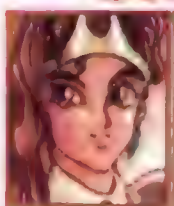
お城での面会に成功して人脈が上がると城内にある商店でアイテムを購入したり、食事をする時に定価より安くしてくれる。人脈というコネはとっても便利なのだ。

年1回のピックイベント、収穫祭

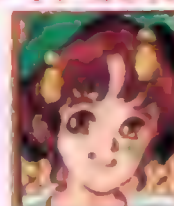
作物の収穫を祝って10月に行われる楽しい祭りでは、4種類の競技会が催される。娘の日頃鍛えた成果を試せる大舞台なので、得意な種目に参加させてあげようね。



《美しく手強いライバルたち…》



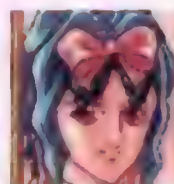
アニータ・カサンドラ
ときどき武器屋でバイトをしている武芸に卓越した少女。「武闘大会」に出場し、娘の戦士評価に対応している。



ウエンディ・ラキシス
優れた魔法能力を持ち、娘の魔法評価が高いとライバルとして現れる。「武闘会」で雌雄を決することになるぞ。



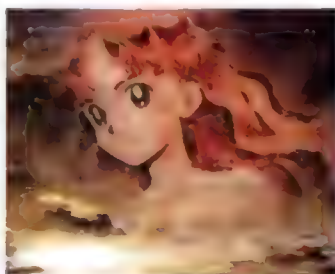
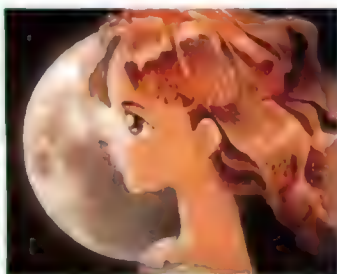
パトレイシア・ハーン
財産家の娘で、「ダンスパーティー」と「王国芸術祭」のどちらかに参加。社交評価に対応。



マルシア・シェアウエア
彼女の得意分野は料理。娘の家事評価に対応し、コンクールでは鉄人ばりの腕で挑戦してくる。

結婚そして旅立ちの日…

8年間育てた最愛の娘とも別れの時が来てしまった……。最後のイベントとして用意されているのが就職、そして結婚。このイベントの前には娘からあなたに対してメッセージが送られる。今までどのように育てたかによって内容は多様に変化するが、やっぱり最後は感謝されて別れを迎えたいね…。



- NECインターチャネル●発売日未定
- 価格未定●育成シミュレーション
- マウス対応

NECインターチャネル 誕生★ Debut

第一弾は

サターン
に参入!



去る9月7日、NECによって行われた設立発表会。黒川新社長（写真・右）は「ソフトを作る文化はハートを作る文化とは違う」と、マルチプラットフォーム路線を強調

NECグループがかなうソフト
ユーザーの



NECとNECホームエレクトロニクスが、グループのソフト事業強化を図り、CD-ROMによるマルチメディアコンテンツの制作・販売を行う新会社「NECインターチャネル(株)」を設立。これにともない、今まで主にPCエンジンなどで活躍してきたNECアベニューのゲーム制作部門も新体制下に合流し、サターンプラットフォームへの参入を明らかにした。その記念すべき第1作目がこれまで発売元未定だった「誕生S」だ。膨大な資本と技術を持つ巨人が今、動き出した!

NECインターチャネルは サターンでどんな活躍を してくれるのだろう

NECアベニューの多くの資産と技術力が、サターンでどう活かされるのか。コンシューマゲームソフトのチーフプロデューサー、多田氏がこれからの展開を聞かせてくれた。

ソフトで世に問う会社に

——サターンのユーザーにとって、「NECインターチャネル」の参入は、「NECアベニュー」の参入とも

受け取れるのですが、新会社はどんな違いがあるのですか?

多田氏 これまで、NECグループ内に分散していたCD-ROMメディアによるマルチメディアソフト制作

のセクションを統合することで、技術や機材面での強化や、ユーザーへのサポート体制などの効率化がはかれるわけです。そして、これを契機にマルチプラットフォームへの対応を鮮明に打ち出します。皆さんがよく思われがちだったのが、NECアベニューはハードのためにソフトを作ってるんじゃないかということです。我々はソフト制作の会社ですから、特定の機種だけのメーカーというわけじゃなかった。でも、確かに母体がハード会社ということで、その戦略や思想の制約もあって、現場としてはものすごく苦労したこともあったんです。そこがどこのハード

系ソフトメーカーも成功しない理由でもあるんですが……(笑)。ですから、今回の設立記者発表で黒川(社長)が「管理体制からすべて新しく変えていく」ともうしたとおり、新会社はマルチメディアソフト制作会社として、ソフトで世の中にアピールしていく姿勢をより明確にします。——では、今後はサターンやプレイステーションへの展開が広がる? 多田氏 そうですね。私達がNECアベニューから持っていた資産や今後作り得る資産、例えばエルフさんですとか、ヘッドルームさんと協力して制作したものを有効に活用して、新しいハードに積極的にアプローチ

3人の新人を、2年間でトップアイドルにできるかな?

このゲームは「卒業」シリーズなどと同じく、ヘッドルームによる企画作品で、いわゆる「アイドル育成シミュレーション」だ。ゲームの目標を簡単にいうと「アイドルになりたての3人の新人グループを、2年にわたって育て上げ、

1年目の新人賞と2年目のアイドル大賞を受賞させる」というもの。しかし、最初のうちは人気が低く実力も荒削りなので、マネージャーとしてのプレイヤーは、苦労を重ねてスターダムにのし上げてやらねばならないのだ。



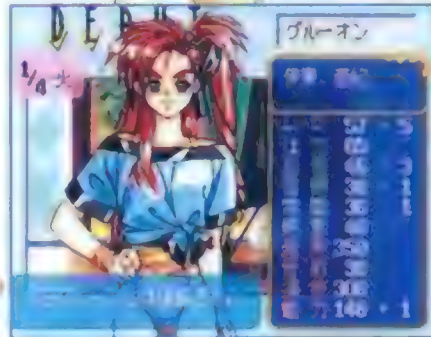
スケジュール表	伊東 亜紀	藤村 さおり	田中 久美
3rd 音響練習	基礎練習	基礎練習	基礎練習
4th 音響練習	基礎練習	基礎練習	基礎練習
5th 音響練習	基礎練習	基礎練習	基礎練習
6th 音響練習	基礎練習	基礎練習	基礎練習
7th 音響練習	基礎練習	基礎練習	基礎練習
8th 音響練習	基礎練習	基礎練習	基礎練習

平日は大賞を夢見て地道にレッスン!

伊東 亜紀

藤村 さおり

田中 久美



実力は未知数だけれど、素質は充分! この3人娘を大切に育て上げよう

していきます。もちろん、PCエンジンやFXもまだやりますし。ただ、プレイステーションに参入した場合、最近ありがちな同じタイトルを並べるということは基本的にしない方針です。サターンで出したタイトルはPSではやりませんし、PSに移植するものはサターンでは出しません。

サターンに「同級生」は?

——その棲み分けはどんな基準で?
多部田 あくまでも例えですが、「同級生」も内容を徹底的に直せば、PSへの移行も可能だと思うんです。ただ、あのゲームが本来狙ってるところ、そしてユーザーが期待してる

ところがそれでも出せるかと言ったら疑問ですよ。それは、原作のエルフさんへの冒瀆だとも思うんです。売りたいがためにタイトルやキャラだけ流用させてよという形は取りたくないの、そういった意味では、体制的に出せるかどうかでタイトルの振り分けってのはありますね。
—— 逆にサターンで出ないのは?
多部田 これも例えの話。「ときめきメモリアル」は、ゲーム総合誌での期待値や人気投票のポイントが、サターンはPSの半分程度なんです。まあ、「プリンセスメーカー」の動向も見えないと結論は出せませんが、育成ゲームはPSのユーザーのほう

チーフプロデューサー

多部田俊雄

1963年生まれ。星座のA型。15歳の春にパソコンに触れて以来、業界内でアルバイトを始め、プログラマー、ライターを経てNEC-HEに入社。

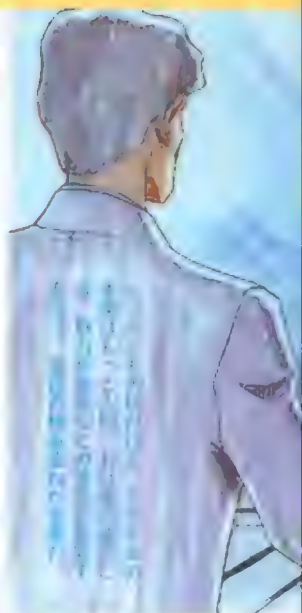




月末の日曜はお待ちかねのお仕事日! 3人とも歌に映画にテレビと大忙し

月～土曜日の厳しいレッスンが済むと、待望の日曜日がやってくる。この1日は3人のうちの誰かを特訓したり、マネージャーとコミュニケーションをとって信頼関係を円滑にするなどの調整をするのが基本だ。だが、月末の日曜日だけはちょっと特別で、コンサートを開いたり、CDのレコーディング、写真集の撮影など、アイドルとして何よりも大切な「仕事」がある。いずれも

美しいグラフィックと音声が楽しめるのが最大の魅力! さらに、結果が大成功なら7人のライバル達に差をつけ、人気で追い抜くことも可能という、千載一遇のチャンスでもある。ちなみにこのサターン版は「デパート屋上営業」、「アイドルびっくりカメラ」、「アイドル駅伝」など、イベントが大幅に追加されていて、3人の活躍の場がさらに広がった。



写真集の撮影



コンサート



CM出演



かご理解あるのかなと。

——要望が高まれば可能性は?

多部田 ユーザーの皆さんの声が大きくなれば、検討ということもありますが、なかなか難しいですね。

——では、「誕生S」に続く今後のサターンでのラインナップですが、本誌の移植希望でトップの「同級生」などは入ってきますか?

多部田 実は、サターンはかなり前から着手してましたので、「誕生S」に続いて「モンスターメーカー」の戦闘シミュレーション、いわゆるウオーゲームタイプが近日中に画面公開できますね。そして、「エルフさん系統」も意外と早い時期に出てくると思いますよ。エルフさんは「同級生」以外にも、いい作品がたくさんありますからね。「DE・JA」や「遺作」など、システムの斬新なものが次々と出てきますから、バリュ

ーにこだわらず、コンシューマーサイズが適当であるなら、どんどんエルフさんをお願いしたいと思っています。

女の子はこう描くべし!

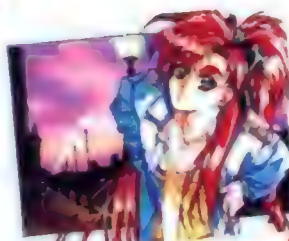
——さて、「誕生S」ですが、開発状況はいかがですか。完成度は?

多部田 70～80%くらいですね。システムはすでにできていて、描き起こしのビジュアルを入れているところなんです。10月には追加の曲も完成します。パソコンからPCエンジンに移植する時もかなりバージョンアップしたんですけど、それをさらにによりもさらに変えてるんで、プレ

イ感覚っていうのはほとんど別のゲームですね。スケジュール決めて育成していくという基本部分は変わりませんが、歌の曲数を圧倒的に増やしたり、イベントをほとんど刷新して、数も倍にしたりとか、声も大半取り直しましたし。特に、前回は容量の問題でライバルの性格づけが弱いっていうのがあったんですが、これも解消しています。

——ユーザーの期待を裏切らない仕上がりか期待できそうですね。多部田 新しいハードに向かい合うことで、もう一度自分達を見直しつつ、新たな技術力の構築していきたい。また、「美少女系」を先駆的にや



突然の
失踪同棲
発見

「突然の失踪」は、サターン版ではオリジナル曲をひっさげて、ますます熾烈な闘志を燃やしてくるとか。う〜ん、楽しみ。

ただいま開発中!

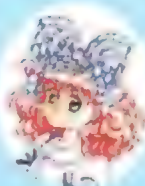


現在、開発中の「誕生S」は、サターン版ではオリジナル曲をひっさげて、ますます熾烈な闘志を燃やしてくるとか。う〜ん、楽しみ。

さらに7人のライバルが彼女達を阻む!

「自己を磨くためには、良きライバルも不可欠」と言われるとおり、この作品にも7人のアイドルがライバルとして登場します。PCエンジン版で

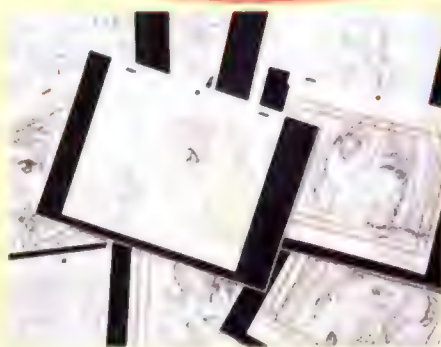
はあまりバツとしなかった彼女達ですが、サターン版ではオリジナル曲をひっさげて、ますます熾烈な闘志を燃やしてくるとか。う〜ん、楽しみ。



オリジナルオープニング そしてイベントや 新曲がたっぷり追加

サターン版はすでに発売中のPCエンジン版に比べても、システムのリニューアル、イベントの大幅増加、多数の新曲の追加など、見どころ・聞きどころも目白押しだ。続報にて詳細をお知らせする予定。

サターン版 パワーアップ

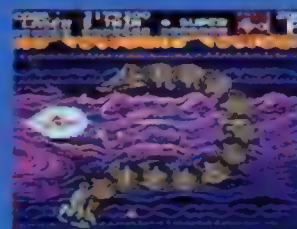


ってたということでは、いわゆる“ドットオリティ”においてはものすごいノウハウの蓄積があるんですよ。それを色数の多い32ビット機の中に広げ、どこまでできるのか挑戦していきたいし、ユーザーの皆さんも期待してほしいです。色数が多いというのは、下手なドッターでもそこそこは描けるんですけど、上手いドッターがやれば、さらにすごい絵を描きますよ。今回だって、「女の子はこう描くべし」みたいな感じで根性入れて、血管浮き上がらせてマウス握ってる人とかもいて(笑)、それは作品から伝わるといいます。ある意味、コンシューマで「美少女ものを本格

的に始めてしまったメーカー」として、その辺への責任ってのは大きいと思うんですよ。ただ、美少女ものだけがウリではないので。——今後は、アクションなども? 多部田 ですね。でも格闘モノもすでにやりつくされてますから、新境地を模索していきたいですね。新しい発想で、なおかつユーザーに媚びるところがないものを作りたい。新体制のもとで、NECグループの技術力と資金力を結集して、優れた機材環境と優秀な人材達が一定期間集中的に力を入れて作る作品を、サターンユーザーの皆さんには次々に楽しんでいただけたらと思います。

NEC アベニュー 作品の移植に 期待せよ

NECアベニューは、移植希望で今月トップにいる「闘魂生」シリーズや、「モンスターメーカー」シリーズの新作、また「スーパーダライアス」といった硬派な作品の移植も行ってきた。「誕生S」以降のラインナップは、まだ明らかにできないが、すでに動き始めている。期待して待っていてほしい。





特報!!
SPECIAL REPORT
完成度 20%

- 日本クリエイト
- 発売日未定
- 価格未定
- ADV

あの人気コミックスのゲームが移植決定!!

現在も講談社週刊ヤングマガジンで連載中の「3×3 EYES」が、サターンソフトとして発売される。本作はまずパソコンのウィンドウズ用ゲームソフトとして発表。今年の8月にはPSにも移植され、サターンユーザーのファン

も悔しい思いをしたことだろう。しかし残りものには福ありのことわざどおり、サターン版は開発元の日本クリエイトが、ビジュアルを見直し、新たに新作カットを追加するなど、いわば完全版として移植・発売することになった。

サザン アイズ 3×3 EYES

〜吸精公主〜
これがサターン版だ!

サターン版は新たにフルアニメオープニングが

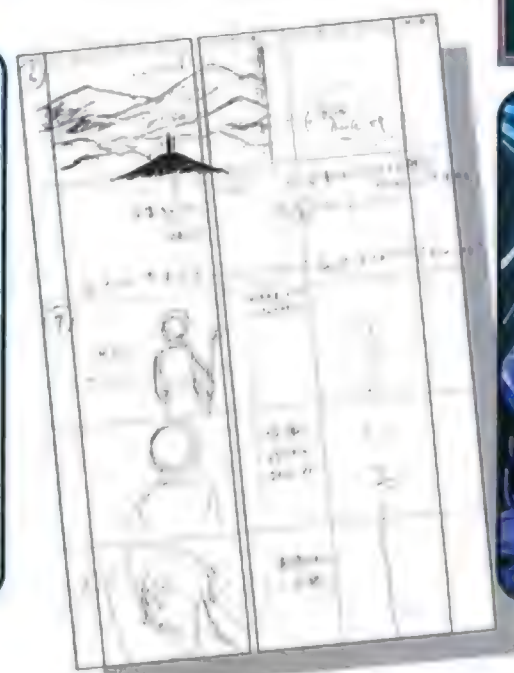
追加!!

フルアニメーションで流れるオープニングは南町奉行所の西井正典氏が自ら指揮をとり、精鋭スタッフが制作にあたる。アニメーション制作のプロ集団が作るオープニングだけあって、曲のタイミングに合わせたカット割りなど、テ

レビアニメの雰囲気を再現。これは他機種にはない、まさにサターンユーザーのためだけに制作されたもの。これに伴い本誌はオープニングの絵コンテを入手! コンテにはラフに描かれたパイの姿とともに、表情やアクションのひとつひとつに細かい指示が入っているのがおわかりいただけるだろう。

辻谷氏が主題歌を熱唱

オープニングで流れる曲は、今回の物語の主人公である藤井八雲役の辻谷耕史氏が歌う。辻谷氏自身が八雲の心情を書き表したこの歌は必聴ものだぞ!



吸精公主 ストーリー概要

本作はシナリオの流れが2種類ある。1 若返り事件……四川省奥地の小さな村で泉の水を飲んだ者が若返るという奇妙な現象が起こる。2 ビル腐敗事件……風水鑑定により最高の立地条件の基に建てられ、繁栄を約束されたビルの中が腐る事件が発生する。プレイヤーは八雲となって行動しどちらかの事件に向き、もう一方の事件に加わっていくのだ。

家庭用機に
本家が初参入!!

日本クリエイト社長 板倉氏に意気込みを聞く!



板倉由次

日本クリエイト

氏

代表取締役

パソコン版の「3×3 EYES」シリーズを手掛け、当時衰退に向かっていたADVに、再び脚光を浴びせた偉いお方。「吸精公主」を引っ提げての初参入だ。

本誌■家庭用機に参入するのは今回が初めてですね?

板倉■そうですね。ですから、かなりのパワーをもってサターン版を投入しようという意気込みを感じとってもらえると思います。追加するオープニングのアニメは2分近くあるんですが、その間、えんえんとアニメーションで動き続

けるという。そこに費やす枚数は、約3,500枚から4,000枚でしょうか。サターン版のオリジナル要素として組み入れるために現在制作中です。また、ウィンドウズ版もPS版もビジュアルに関する評価が高いのですが、それにも増してサターン版は良くしたいと強く思っています。だから他機種版をプレイされた人も、思わずうなっちゃうデキになりますよ。

本誌■2枚組で発売されると思うんですがそのところは?

板倉■決定ではないですが、できればサターンユーザーのために+αをつけて……。

本誌■2枚以上になる?

板倉■まだどうなるのかは未定なんです。コスト面とかこれからツメの作業に入るんですけど、ユーザーに低価格で提供したいとい

うこともありますし、そこらへんがクリアされるのであれば……。

本誌■シリーズ1作目もリリースするという予定はありませんか?

板倉■前作のストーリーもおもしろいものになっていますから、提供したいのはやまやまなんですけど。まあ、反響しだいでしょうか。

本誌■逆に3作目とかの予定は?

板倉■この「吸精公主」を購入したユーザーさんに、受け入れられなかったら違う路線に変わる可能性とかもあるでしょうし、逆にユーザーさんが続編等を期待するのであれば、十分可能性はあります。本誌■最後に本作について思うところをお聞かせください。

板倉■今回はやはり自社ブランドでの第1作目ということで、スタッフにプレッシャーがかかってるというのは確かです。その目に見

えないパワーが作品にどう反映されるのかというのを期待していたければ、と思います。自分達が小説とか、映画とか、いままであった既存のメディアの中で受けたものを、ゲームで新しいユーザーさんに伝えていきたい。これが私達作り手側の意識です。ちょっと、現在の社会は昔に比べて愛とか友情とか(笑)、そういうものに触れる回数がどんどん少なくなってきたと思うんで、そういう部分、喜怒哀楽をゲームの中で味わっていただきたいですね。やっぱりゲームでも、プレイし終わった後、何か残らなきゃダメだと思うんですよ。良質な映画とかといっしょで、もう一度観たい気持ちにさせるという。そういう位置づけに「3×3 EYES」がなればいいなと思ってます。

3×3EYESといえばやっぱりコレ!

●超豪華メンバー集結

原作はもちろん高田裕三氏。構成に宮島徹氏(週刊ヤングマガジン編集部)。シナリオ、キャラデザインに南町奉行所。脚本は山崎理氏。作画監督には西山正典氏という強力な布陣で制作される。

●アニメ制作は南町奉行所

南町奉行所とは「戦国奇譚 妖刀伝」、「トウキョウバイス」、「暗黒神伝承 武神」等、オリジナルビデオを中心に多数のアニメ制作に携わる。最新作にビデオアニメ「真・女神転生」がある。

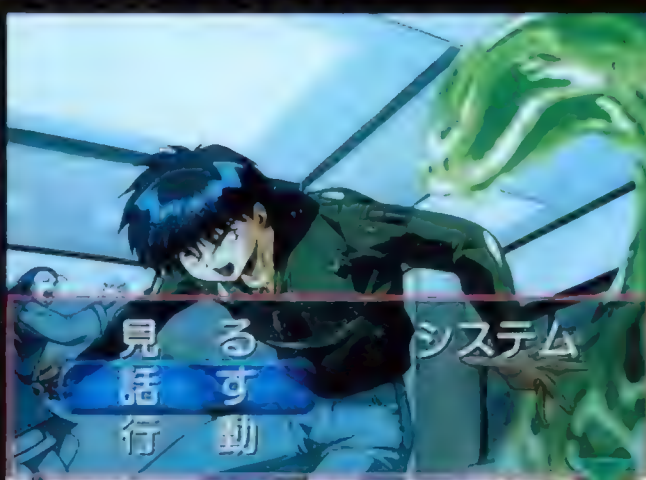
●声優陣による全セリフ音声データ化

5日間を費やしたアフレコの音声データは約10時間分にも及ぶ。キャストはビデオシリーズのメンバーをそのまま起用。藤井八雲役の辻谷耕史、パイ・三只眼役の林原めぐみ、その他に西村智博、折笠愛、小森まなみ、榎原良子、若本規夫など豪華な顔ぶれだ。

●サターン版は80カット以上追加・訂正

サターン版はビジュアル・アニメーション部分がパワーアップ。80カット以上に及ぶオリジナル&リニューアルカットが入るぞ!!

モンスターと闘う八雲のイメージシーン。よき者でもあればわるいもの、アニメのセル画のような美しさは、たしかに八雲と対峙する、アメーバ状のモンスターのグラフィックがCG風に見える。サターン版では、このシーンにも、このように追加される。



見話行
るす動
システム



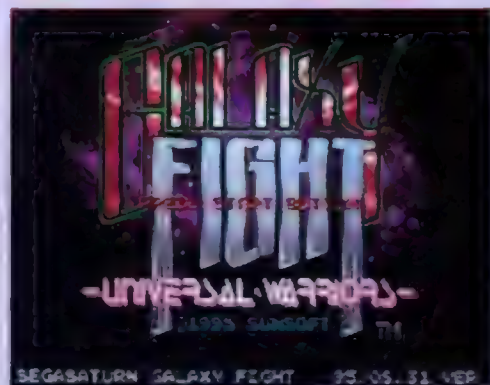
八雲たちの戦いも、このように追加される。この「ゴースト・オブ・ナレーション」のナレーションでもお馴染み、藤原良子さんの声優さんが、このゲームのワウのひとこと、もちろんキャラのイメージに合った声優さんを起用している。このように追加される。このように追加される。

SPECIAL REPORT
完成度——70%

待望のSF格闘アクション

ギャラクシー ファイト

- サンソフト
- 11月発売予定
- 5,800円(税別)
- ACT(対戦格闘)



初公開のサターン版タイトル画面だ。と言っても業務用と違いがわからないかもこの画面で「ギャラクシーファイト!!」と叫ぶ(!?)ところまで同じだぞ

初公開サターン版の画面だ!!

ギャラクシーファイターで何?

「ギャラクシーファイト」がサターンに移植されると聞いて、涙を流して喜んでいる読者も多いことだろう。知らない人のために解説しておくと、この「ギャラクシーファイト」とは業務用で今年発売され、大人気だったSF格闘ゲームなのだ。他の格闘ゲームにはなかったSF調の世界設定や、渋いグラフィックが特徴だ。今回のサターン版では業務用で高かったCOM戦の難易度を多少低めに再調整し、しかもイーजीモード以上でクリアするとラスボスが使用可能になるなど、アレンジ要素も満載されているぞ。



こちらも初公開のゲーム中の画面。この濃いグラフィックが
いいよね。もちろんキャラの音声なども再現されている。



みんなあー見てるうー？

有名なルーミエールの焼酎。この
焼酎が君の家でできる日は近いソ

最強は誰だ!? 続々と集結する銀河系の戦士達!

ROLF

ロルマ



JURI

ジュリ



KAZUMA

カズマ



G.DONE

G・ドーン



MUSAFAR

ムサフアー

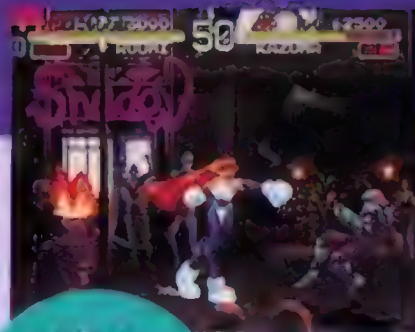


早くも移植決定!!

業務用との違いがわからない
ほどの完成度を見よ!!

この特報の画面写真を見て、業務用の画面だと勘違いしている人はいないかな? ここで載せている画面は、すべてサターン版の画面だ。全体のグラフィックやキャラクターのアニメーションなども

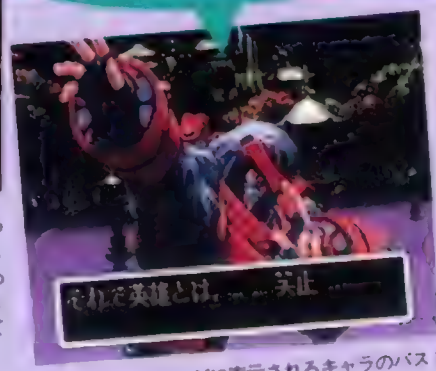
業務用と比べて違いがわからないほどの移植度なので業務用をやり込んだ人でも納得がいくはず。これでも完成度はまだ70%ということなので、発売時にはもっと良くなっているかもしれないぞ。



あちゃ、
おちゃ、
けんまいちゃ
も健在!

これは、相手に決められると屈辱的なルーミの必殺技。本当に「あちゃ、おちゃ、けんまいちゃ」としゃべって技を出しているのだ。知っていたかな?

勝利画面も

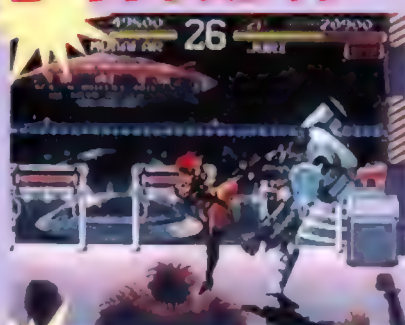


相手に勝った時などに表示されるキャラのバストアップ画面もこのとおり。

華麗なる必殺技も完全に再現されているゾ

「ギャラクシーファイト」といえば、ハデな必殺技を繰り出して相手を攻撃するのがサイコーに気持ち

ローリングスライサー

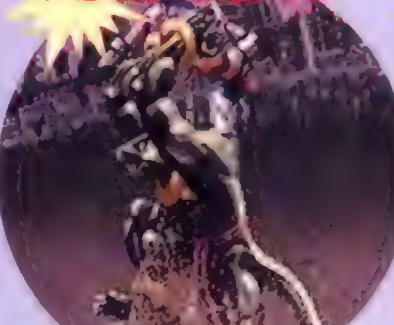


ストライキングナバーム



ちよかったよね。もちろん、このサターン版でも必殺技はすべて移植されているので存分に堪能する

ハンマーブレイク



ブルブレス



ことができるゾ。肝心のコマンド入力はサターン付属のパッドでも出しやすいので安心してくれ。

ジャイアントナックル



スーパーアルパン

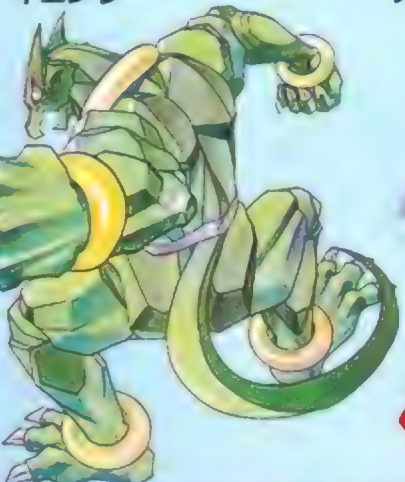


家で遊べる日が
待ち遠しい
めだあ〜



GUNTER

ギンター



修行に熱中し、妻と行き違い騒動した部族の戦士。占師の予言により大いなる敵から部族を守るため、また己を鍛えるため、戦いの旅に出る。

ALVAN

アルバン



ROOMI

ルーミ



別の世界でも有名になりたくて、父親との大ケンカの後、家を飛び出した破天荒な少女(?)野生の森で育ち人並はずれた勘と論理力を持つ

俺達もいるぜ!

ボーナスくん



ヤコブ

けられる能力をもつ、ルーミニアの

特報!!
SPECIAL REPORT

完成度
40%

ファン待望!!
緊急リリース

本格ファンタジーRPG

ALBERT ODYSSEY 外伝

LEGEND OF ELDEAN

もっともっとサターンでRPGをプレイしたい……、その欲求不満も解消!! サターンには不足気味といわれてきた本格ファンタジーRPGリリースの情報が飛び込んできた。

●サンソフト●12月発売予定●価格未定●RPG

SFCのアルバートの世界が ついにサターンに進出!!

過去にスーパーファミコンで発売されたRPGシリーズの外伝だが、旧作はシミュレーション要素が色濃かった。今回、世界観はそのままに、純粋なRPGとして新たに開発中なのがこの「外伝」。正統派のRPGを楽しみたいファンには朗報だぞ。

●主人公はハイクは人型でありながら、鳥人ハイクに育てられた。ここには、その故郷になるのだろうか。緑豊かな森の中でハイクたちが暮らす。

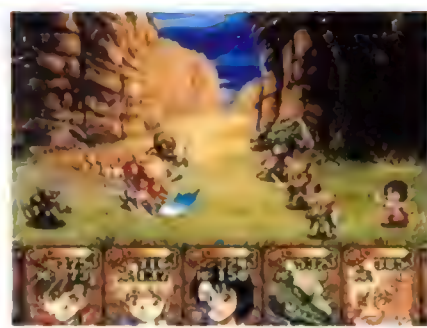


●ファンタジーRPGには欠かせない、美しいと評判の場所。音場、サターンらしく、ディテールが細かい。キャラクターの表情も豊かだ。

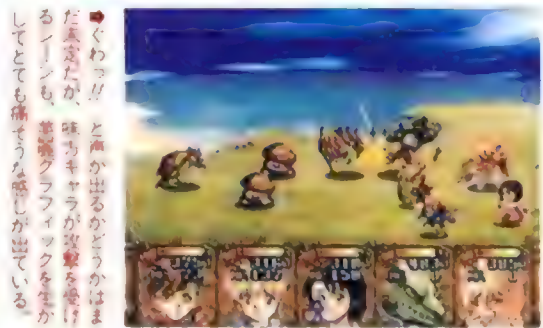
RPGのオモシロさを満喫!! バトルはキュート&ダイナミック

バトルも本格RPG仕立て。コマンド入力方式で、多彩なパーティキャラたちが、ド派手な攻撃を繰り広げていく。細やかなアニメーション、そして、合わせてキャラの声も!! ペーシックだけど、演出は派手、これがサターンRPGの真骨頂だ。

●各キャラはそれぞれ独自の特殊攻撃を持つ。鳥人エルダーの特殊攻撃「アサルトプレス」は、追いつけるのにどこかかわいらしいアニメーション。



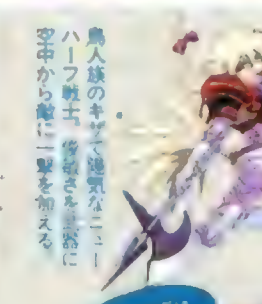
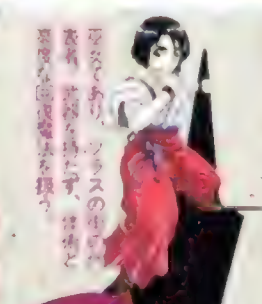
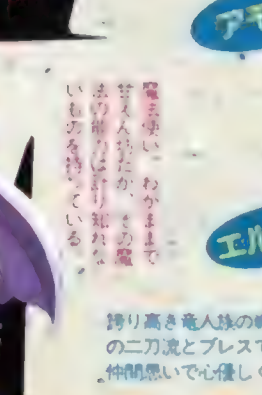
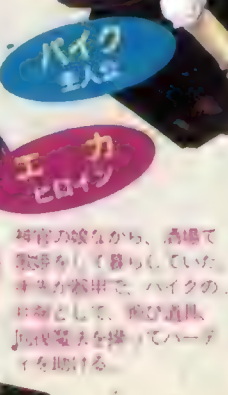
●鳥人アモンの特殊攻撃「イーグルダンス」は、キャラの指定からして、音や声での演出も、とびきり派手な期待感で溢れているのだ。



●ぐわっ!! と声が出るかどうかはまだ未定だが、味方キャラが攻撃を受けるシーンも、華麗なグラフィックを生かしてとても痛そうなのが起きている。

登場人物

電撃隊に囚えられて、一七代目のライアを救うため、父の形見の山賊ある地帯を手配してゆく。



STORY

勇者アルバートたちが活躍した時代から数百年が過ぎ、人間と魔物たちの間には穏やかな関係が生まれていた。が、その協定を破ったゴブリンたちがある村を襲い、ひとりの赤ん坊を残された。ハービーに育てられた、その赤ん坊の名はハイク。母代わりのライアを救うため、旅立つ時がきた。

特報!!
SPECIAL REPORT

X JAPAN

Virtual Shock 001

●セガ ●10月20日発売予定 ●6,800円 ●ETC ●1人プレイのみ

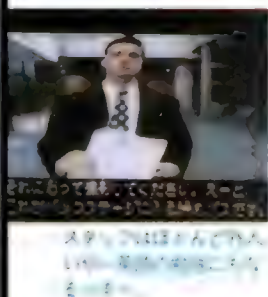
Dec.31.1994...「白い夜」にカメラマンとして潜入!



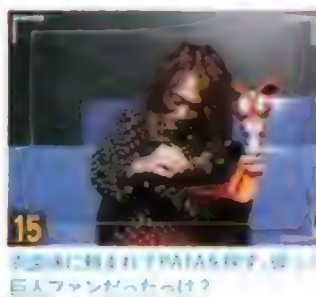
"SEGA SATURN PRESENTS" — 昨年の12月30・31日東京ドームで行われたX JAPANのライブ「青い夜・白い夜」にはこんな冠がついていた。その日から10カ月あまり……ついにその全貌を明らかにした「X JAPAN Virtual Shock 001」。内容はビデオクリップとアドベンチャーゲームの融合と言った方が話が早いかもしれない。これで初めてサターン、いやTVゲームに触れるというファンに一言。キミの忍耐強いプレイがより多くの映像を引き出すカギになるぞ。隅から隅まで探りまくれ!



X JAPANに会いたい! けどそうカンタンには会えない!



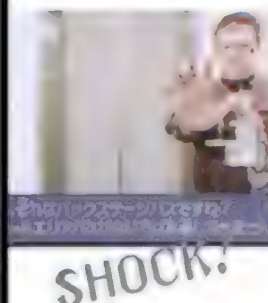
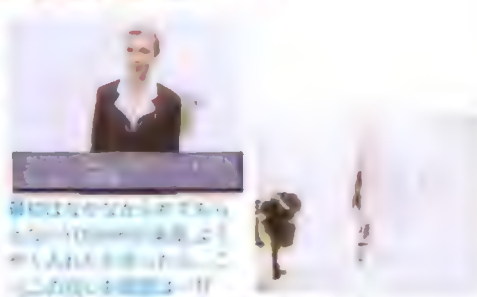
プレイヤーはカメラマンとしてバックステージに入ることが許される。まずはライブ前のメンバーのショットを撮るのだが、アイテム、パスなどをゲットしつつ進まないと彼らには会えない。めでたくシャッターチャンスが訪れたらバシバシ撮りまくろう! 幸運を祈る。



PATA



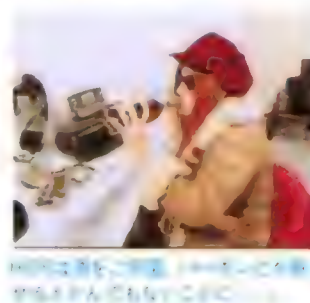
TOSHI



SHOCK!



HEATH



HIDE



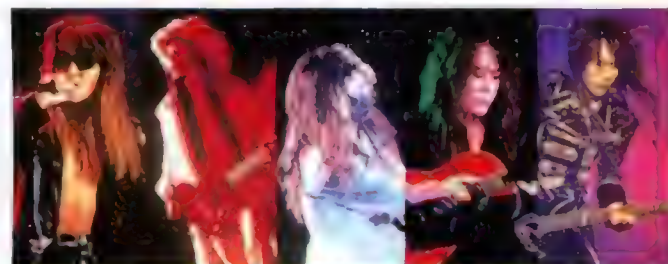
YOSHIKI

いよいよライブ本番! これがサターンで見るX JAPANだ!

RASTY NAIL



舞台裏の撮影を終えるとライブ開始のアナウンスが。演奏が始まった時の感動はビデオ以上かも!? エンディングまでもうひと息だ!



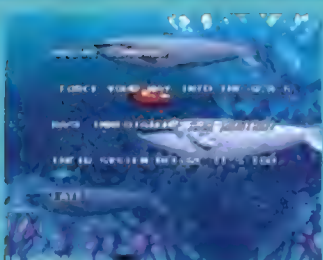
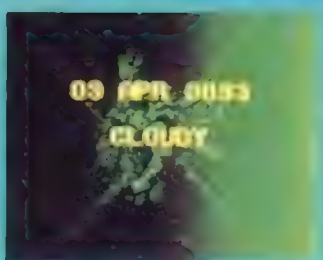
PRODUCED BY KAZUHIRO FURUTA (PROJECT)

PROGRAM CHONGMING SHI
SHUANGCAI CH
CAMERA KYORITZ

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度—60%



●イマジニア ●12月15日発売 ●6,800円
●シューティング ●2人同時プレイあり

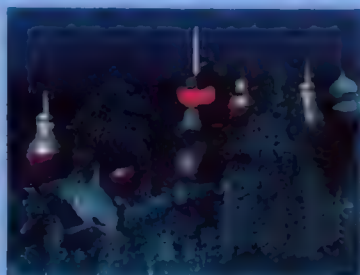
アイレムのアーケード傑作が完全移植で復活!

アイレムが'93年に発表したアーケードゲーム「海底大戦争」が、完全移植で登場! これは海底を舞台とした個性的な横スクロールシューティングで、その完成度の高さと特殊な世界観が、今もなお一部で根強い人気を誇っている作品だ。圧倒的な攻撃力を持つ潜水艦を駆り、敵をせん滅する快感を味わってほしい。2人プレイも可能だ。

サターン版
だけの
オリジナル
動画デモも
追加



なんとサターン版には、アーケード版にはなかった動画デモが追加されている。

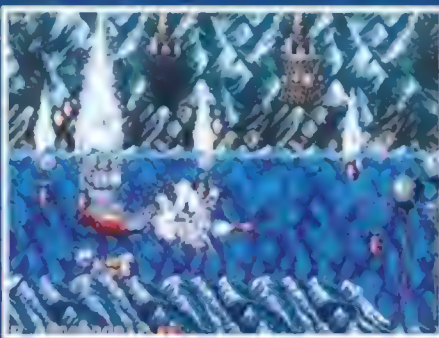


敵艦と深海で戦いを繰り広げる。魚雷戦と波の音声がカッコいい!

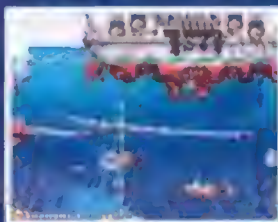
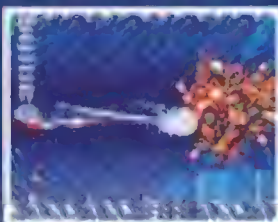
緻密なグラフィックと独特のプレイ感覚に酔いしれる



新型潜水艦の操縦は極寒の南氷洋から始まる。パワーアップアイテムでレベルを上げながら突き進み、ラストに投げるデカイボスを倒せばステージクリアだ。ちなみに移植作は、メカドライブソフトでおなじみのシムスカ担当。精密なグラフィックを完全に再現。



今回の紹介は1ステージのさわりだけだが、次号では水深2000mの超深海に至る各ステージや2人プレイなどをお見せできる予定。操作感覚はかなりいい感じに仕上がっているの、完成版は期待できる!



通常のシューティングとは異なり、全体的にゆったりとした動きだが、それがかえって、敵大艦隊の威力でもある。

特報!!

SPECIAL REPORT

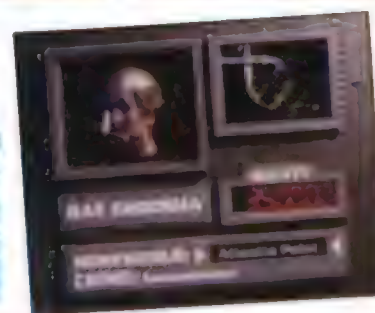
完成度 85%

OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME

- BMGピクチャー
- 11月22日発売
- 5,800円
- シューティング
- 2人対戦プレイあり

賞金首を追って無法惑星の道なき道を駆け抜ける!

突如として公開されたこの作品、形こそポリゴン表示によるオフロード4輪ゲームなのだが、速く走ることや華麗なコーナリングを決めることが目的の、一般的な「レースゲーム」ではない。それでは何なのかというと、めっちゃくちゃ起伏に富んだ大自然の中で、暴れまわる悪党を狙い撃ち、熱い弾よけと爽快なジャンプ機能でシビれまくる、ゲーム感はいわゆる「シューティング」なのだ。モロに反射神経重視のワイルドさがナイスだぜい!



迫力のドライバー視点



道は自分で開け!



俺のマシンを見る!



1対1の対決!



背後の取りあいが熱い2P対戦!



2人対戦プレイは別荘者なしの1対1!相手のマシンを破壊すれば勝ちだ。バックにつかれたら、互いにバックを叩き合おう。



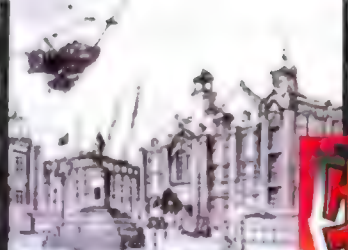
これから面白くなる
BMGピクチャー

編集部 インタラクティブ・エンタテインメント事業部宣伝課の伊藤さん、BMGピクチャーはどんな会社なんでしょうか?

伊藤 BMGピクチャーは、1987年9月に設立されたレコード会社ですが、世界の音楽産業における5大メジャーの1つです。最近ではシャ乱Qや福山雅治など、多くのアーティストが在籍しています。また、マルチメディア分野にも積極的に進出していて、米国クリスタ

ルダイナミックス社のゲームソフトを中心に、パソコンのCD-ROMソフトを提供しています。

編集部 では、サターンでも同様の展開が? 伊藤 当面は、パソコンでも好評の「ホード」や「3Dベースボール」を予定していますが、サターンでは他のソフトメーカーの作品も販売していきたいと思います。サターン市場は、教育ものやデータベース関係が充実してくると、もっと面白くなるでしょうね。



特報!!
SPECIAL REPORT
完成度 70%



広井王子 田中公平 藤島康介 あかほりさとる の

四大著名人が放つ セガの超大作アドベンチャー



●セガ●'96年春発売予定●価格未定●ドラマチックアドベンチャー

去る9月19日、セガの「超大作ゲーム発表会」が行われた。その超大作とは、「サクラ大戦」という名のアドベンチャーゲームだ。驚くべきことに、「天外魔境」で有名なレッドカンパニーの総帥、広井王子氏が総合プロデューサーを務める。さらに制作関係者の面々も、構成・脚本にあかほりさとる氏、キャラクターデザインに藤島康介氏（当日は欠席）、作曲・音楽監督に田中公平氏と、各界を代表する顔ぶれが参加。発表会には、このゲームのヒロインである真宮寺さくら役の横山智佐さんも出席し、会場に華をそえた。セガも過去最高の制作費をかけてこのゲームに臨むとのこと。これでは期待するなっていわれても無理な話だよね。



各界のトップが集結!!

実は広井氏と田中氏は前に「ミュージカルを作りたいね」と話合っていたらしい。それから数年が経ち、セガからゲーム制作の依頼があった際に、各著名人に広井氏がいきなり（笑）話を持ちかけ、こんなにも豪華な顔ぶれがそろったことになった。

広井王子氏



「天外魔境」シリーズの生みの親。そのほかに、アニメや漫画の原作、小説など、マルチな活躍で有名だ。

田中公平氏



「機動武闘伝Gガンダム」や「トップをねらえ」の作曲者。今回は11曲の歌曲も期待せよ。

藤島康介氏



賞わずと知れた超うれっ二人気漫画家「ああっ女神さまっ」や「逮捕しちゃうぞ」で人気爆発。

あかほりさとる氏



アニメや小説でいまや引っ張りだこのシナリオライター。本作はかなり楽しく仕事できたという。

サクラ大戦とは？ 帝国華撃団とは？ その謎に迫る!!

気になるストーリーだが、時は大正十二年。怪僧・天海の率いる黒之集会在徳川幕府再興を掲げ、国家転覆を狙って侵攻を開始。そ

の動きに対し政府は帝都・東京を守るため秘密部隊、帝国華撃団・花組を結成する。ここに帝都の運命をかけた大戦が始まった。

サクラ大戦の時代背景設定

「サクラ大戦」は明治40年に発表されたSF架空戦記読み物の元祖である鈴野十浪の小説「サクラ」を広井氏がアレンジし作り上げた物語である。

プレイヤーは帝国華撃団・花組の隊長である海軍少尉、大神

一郎となって6人の少女たちとともに戦いに身を投じることになる。対する黒之集会是齡40歳を数える天海を総帥とする妖術集団。なかでも死天王と呼ばれる者たちは、それぞれが魔道を極めた強者であるという。



さくら大戦
き 君が
帝国華撃団の

真宮寺さくら



拳法の使い手で怪力の持ち主。明るい性格のキャンナに声を吹き込むのは田中真弓さんだ。



桐島カンナ



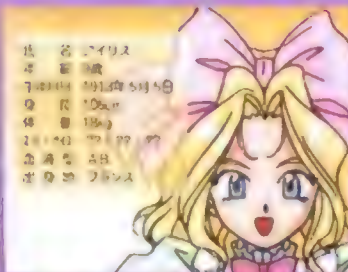
本作のヒロインで、ホクシン一刃流の使い手である。横山智佐さんの熱演に期待がかかる！



李紅蘭



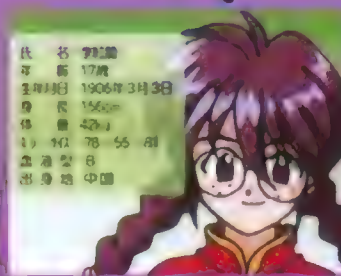
花組のマスコット、実は一番の非能力の持ち主である。声を演ずるのは酒原久美子さんだ。



アイリス



中国人なのに、なぜか大敵である天守将軍、遊撃隊リーダーの大敵者にも注目しよう。



藤島キャウの魅力爆発!!

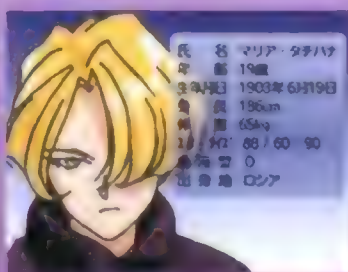
帝国華撃団・花組は霊子兵器を操り、降魔迎撃が担当の部隊だ。普段、彼女たちは劇場のスターであるが、出撃命令が下れば帝都を守護する戦士となる。少女たちだけの部隊である理由は、霊子兵器

のマッチングテストで性能を十分に引き出せるのが若い女子だったことにある。そのなかでも彼女たちは、「魔」と戦うために世界各国から集められた優秀な隊員であり、秘めた力を持っているらしい。

神崎すみれ



射撃の名手。戦闘では非情な面もあるが、心根はやさしい女性。高野聖さんが声を担当する。



マリア・タチバナ



神楽工の令嬢で、さくわいとして自地を愛く。ベテラン。高野聖さんの好演が光る。

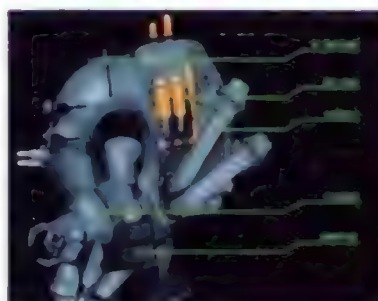


リアルさを追求した無骨なアーマー"光武"を解剖する!

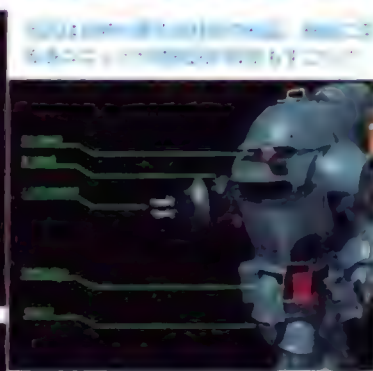
花組隊員が搭乗する光武の主動力源は、当時主流の蒸気ではなく量子機関と呼ばれるもの。これは搭乗者の精神や肉体にかかる負担が大きく、実用化は懸念されていたが、超能力を持つ少女たちが搭乗することで問題はクリアされた。



このように、光武は雪の環境でも活躍できる。



光武の内部構造は、非常に複雑で、多くの部品が組み合わさっている。



光武の内部構造

光武の銃口が火を噴く!!



SPECIAL INTERVIEW

ミュージカルをやりたいという話から始まった「サクラ大戦」。総合プロデューサーとして指揮をとる現在の心境を聞いた。

本誌■キャストがかなり豪華で、これだけでも、かなり期待されると思うんですよ。そのあたりのプレッシャーとかは?

広井■いや、プレッシャーはないですよ。うん、ものすごく楽しんでやっていますから。今回は、プロデューサーなので自分でゲーム設定とシナリオは直接やってないです。そういう意味でプレッシャーはないんですよ。イメージっていうのが自分の中にあるって、それを関係者のみなさんにお渡しするじゃないですか。僕の中のキャラクターのイメージも声優さんが声を入れる瞬間にまた別の生き物になるわけです。その楽しみっていうのもあるんですよね。その自分の思い描いたものがどんどん良くなっていく楽しみっていうのはね、こりゃあこたえられないですよ。

本誌■設定がものすごく新鮮というか、新新というか……、すごい要素がいっぱい入っているな、と

感じたんですけど。

広井■日本人のアイデンティティみたいなところへ立ち戻ってみたいと思ったんです。大正時代は日本人が日本人でありながら

非常に西洋的でモダンなところを取り入れていた。形は西洋を取り入れているんだけど、精神は日本人を残している時代があったんだって……。

本誌■大正十二年という関東大震災の頃ですか。

広井■震災前です。そこから先にかけては、できれば結核でやっていこうと思っています。背景なんかはその頃の写真を取り込み・加工して使っています。サイバーパンクな列車に光武を乗せて、浅草の地下から出てくるみたいな……。



プレッシャーはない! 楽しんでやってるから

本誌■お忙しいのによくこんな企画を。

広井■企画はねえ、歩いててもボロボロ出ちゃうんですよ。

本誌■今回はプロデューサーという立場なんで

広井■藤島さんなんか、キャラクターデザインを頼んでるのに、コンテチェックも俺がやるって、全部チェックしてくれたんですよ。本誌■このゲームをもとに舞台もおやりになりたいとおっしゃってましたが。

広井■演出家をたてた舞台で、ショーとしても出せるクオリティの高いゲームがそろそろ出ていいよね。CD-ROMのゲームっていうのは、いろんな要素を含んでいて、それが次世代のものだっていわれるゆえんで、何もコンピューターを使っているから次世代なわけじゃないんですよ。たくさんの要素を含んでいるからこそ違うメディアに派生する余地がある……。で、ゲームというのか核になって、そこからアニメーションと同様にもし舞台も作られるとすると、ものすごいゲームのエンターテインメント性が見えてくると思うんです。そのためには本作もゲームだけで終わるんじゃないで、別の形で表現できるエネルギーがこの企画にあるか? ということをお自分なりに提示してみたわけじゃない、本誌に舞台やりたいですね。(笑)。

すが、特に気を遣われていることはありますか?

広井■みなさんに、できるだけフリーな状態で作ってもらえるように心掛けてます。まあ、やれっていうよりやろうよっていうスタンスですね。歌ははじめ50曲あったんですよ。それは絶対無理なんで、24曲まで減らして、それが7曲になっちゃって、公平さんが泣いちゃって(笑)。結局全11曲に落ち着いたという……。

本誌■プロデューサーとしての責任は重いですね。

THE CIRCLE OF SATURN

土星人の環

NAVIGATOR: pana

いやーん、とうとう編集部でX JAPANのソフトを拝んでしまいました〜。きっとそれだけのためにサターン買ってしまおうお兄様、お姉様もいるかもしれないのよね。その後も活用してね。



P anaへ。How old are you(アタシ何歳いくつ)? 30はいってないよね。僕は15歳だよ。

(愛知県・犬山南・15歳)



ぐさっ。悪いけど9年ほど前からPVで遊んでもいい歳よ(足し算なさい)。確かそーゆーコトにしてあったと思う……。で、もひとつ歳のハナシ。

18 歳未満のサターンユーザー(オス)の皆さん。X指定が18歳以上というのはキビしすぎると思いませんか。うちのクラスのYなんか小学4年生で男に目覚めたらしいし、脱衣麻雀などは18歳未満でもゲーセンで遊んでいるではないか。オレが特別やりたいわけではないが、せめて15、6歳にしてはどうだろうやりたいヤツがやればいいのか!

(兵庫県・エクセレント・15歳)



でもさ、15、6歳の多感な一みそに、おネエちゃんとかゆーものがみーんなあんなむちむちぷりんでホイホイばんつ見せてくれるもんだなんて植え付けられても困るわけよ……。それよりキミのお友達とお話してみたいわ、おネエさんは

仕 事帰りの最終電車、秋葉原かどこかのディスカウントショップの手さげ袋を持った1人の女の子が窓ぎわに座っていた。何気なく袋に目をやると、セガサターンの箱がのぞいていた。ショートカットのかわいい女の子だったので、友達になってバーチャファイターでもやらせてもらおうかと思ってしまった。なんか嬉しかった。

(東京都・水色・24歳)



何かミョーなお友達意識が芽生えるから不思議よね。彼女もこんな時間まで残業だったのかな……。2度目に会った時がチャンスかもよ!

オ レはぶったまげた! なんとバーチャ2のラウの声優さんは、ラッキーマンの弟子の努力マンや、幽遊の桑原でおなじみのあの千葉繁だったのだ。ちなみにパイはマクロス7のブリッジギルの1人サリーで、アキラはキャブ賢」の若林君なのだ。それを知ったオレは初めてキャブ賢を見たが、若林君は「10年早いんだよ!」とは言ってくれなかった(当たり前だ)

(千葉県・沼南カゲ・21歳)



今でこそ桑原で有名な千葉繁氏だけど、アタシは「ハイスクール! 奇面組」の一堂零君時代からのファンです。あと、古川登志夫さんなんかも好きです。今じゃアニメより、もっぱらゲームのほうで声優になじみがあるのが、なんかなあ……

待

ちに待ちまわった。その時を一日千秋の思いで待ってたぜ。何と言ってもこの夏休みには山口県にいる大学2、3年(どっちなか忘れた)のお兄様がサターンとともに帰ってくるのだ。そしたらバーチャや「ビクトリーゴール」をして遊びまわろう。このために待ってたんだからな。しかしオレの目的はこれだけじゃない。それは兄に「スーパーリアル麻雀PV」を買ってもらうことだ! が、兄は帰ってこなかった。今度は冬休みに買ってもらうぞ。頼むから帰ってきてくれ。我が兄。そしてサターン……

(三重県・南国の氷壁・13歳)



まー、なあて美しい兄弟愛。学年忘れてるあたりが薄情でいいわねー。弟さんの切なる思いが冬こそお兄さ

んに届きますようにって。

さて、お次はゲーセンの困ったちゃんのおハナシ……

ゲ

ゲーセンの対戦で負けて、台を叩いたりしている光景はよく見かけますが、負けた人が黙々とレバーの丸い部分をとれるかとれないかという状態にして去っていったのを目撃してしまいました。このような手の込んだ嫌がらせ作戦についてどう思われますか? 僕はこれに対してすぐさまレバーの丸いのをちゃんと締めておくという作戦を密かに実行しています。

(北海道・グレートちゃぶ台・20歳)



アタシもCOMに怒ることはありますが(おいおい)これって対戦相手に失礼よね。ホント。キミの善行(?)はホメてあげよう、一応。この前もぶよ通の画面をながっている少年を見かけたけど、手が痛くなるだけよん。コントローラを投げつけても壊れるだけよん。みんな、作った人の苦勞を思いながら、楽しくゲームしようねー。

と、ざーとらしくキレイにまとめたところでオシマイ。じゃまたねー

●今、万感の思いを込めてFM音源が鳴る。今、万感の思いを込めてトグナメスが鳴る。さらば、メガドライブ……。さらば、ゲームギア……。さらば、遠かなる少年の日々……。発売日に購入し、6年以上の歳月とともに眠ってきたメガドライブよ! 今でも「アレスタ」と「メガノベル」と「エアロブラスタース」その他のため、週に一度は稼働するメガドライブよ! サードパーティの新たな参入にはともに喜び、他社ハードの台頭にはともに憤った友人達。今は音信不通であるが、同じ夢中で、同じ時間を過ごした友人達に、ただ一言「さらば、そしてありがとう」(千葉県・マザー・ノヴァ・24歳)

●9.9.9ですが、時の輪の極する所でまたお会いできれば……

●メガドライブのコーナーが戦われるのは仕方がないが、ゲームギアまで追いつけにするのは無理じゃない。ゲームギアはまだ死んでないし、サターンとは活躍の場が異なるので、食われてしまうことはない(これから新機軸が次々出るのなら話は別だが)。読者レターがなくなるのは許すが、新作情報はきちんとフォローしてくれ。

(東京都・U.G.)

——以上、メガドラ読者レース最終回を受けて、湘南老人の方々の意気込みでございました。日本のどこかでメガドラはまだ燃えているのだぜ

侃々語々

KANKAN GAKUGAKU

値崩れ、中古は当たり前と思っていたゲーム市場。すでに値段があつてないようなソフトもありますが、ユーザーはどんな受けとめ方をしてるのか?



今月のテーマ 「値崩れ反対? どーなってるのソフトの価格」

●オレは怒ってるぞ。ソフトの低価格化のどこが悪い? ソフトは内容しだいだろう。いい作品が安く手に入るんだ。感謝するならともかく…。バーチャリミックスは単品として最高水準であるにもかかわらず、前作を買った人を考慮して低価格! すごいことだぞこれって。プレイステーション(以下PS)のソフト価格と比較すること自体オカシイ。ソニーは企業、そしてユーザーにとってもいい価格を規定したと思う。そしてセガは商売敵に対抗した。商売である以上は当たり前なのさ。安すぎるとクソゲーっぽいなどとめかすヤツがいたら言ってやれ! 「ゲームの価値ってヤツは値段で決まるんじゃない

い。ユーザーを常に意識したアイデアで決まる」ってな!

(神奈川県・長井泉尚)

●僕は消費者としては値引きに賛成ですが、ユーザーとして値崩れには反対です。面白いソフトや思い入れのあるソフトがダンピングされて売られているのを見ると悲しくなります。CD-ROMは小刻みに発注でき、問屋や小売店の在庫負担を軽減できると聞いています。だから需要を見極めて供給するように調整すればいいのではないのでしょうか。そしてなによりユーザーのニーズに応えたソフトを提供することが値崩れを抑止する最良の方法だと思います。

(東京都・デス=ライダー・19歳)

●社会人ならともかく、学生は1万円近くするようなソフトはめったに買えないので、低価格化には賛成です。それに「クロックワークナイト」や「レイアース」のような小さな子供にも人気の高いゲームが安いのはいいことだと思います。ソフトの値下がりには定価が安いので値下がりもたかが知れているので気になりませんし、価格はだんだん下がっていくものなので、そんなことを気にしていたらとても買えません。ただ、光栄がPSに参入したとたん低価格になったのは少し納得できないものがあります。

(新潟県・桑野浩・15歳)

●少し前のソフトに比べてはるかに安くなっているソフトの価格。そこに値引きが必要かどうか? 消費者としては諸手をあげて歓迎する。だが、ここで考えてみよう。なぜソフトの価格はべらぼうに高かったのか? ユーザーの待ち(買い控え)と中古市場の拡大が原因のひとつと考えられないだろうか? 新品が売れないとメーカーも利益にならない。ゆえに単価が高くなる。結局、メーカーがこのまま低価格化をすすめ、ユーザーも定価及び新品でソフトを

買うことにより、メーカーにゆとりができ、いずれはユーザーもその恩恵に浴することができると思う。

(埼玉県・モーリー・20歳)

●値崩れがどうということよりも、普通「絶対にほしいソフト」っていうのは出たらすぐにプレイしたくなるのが人情ってものでしょう? だからしばらくしてそのソフトが安くなっていても文句はないと思う。長く待ちわびたソフトを発売日に手に入れる快感……。そのために少々値段が高くて許せるし、逆にイマイチ気乗りしないソフトなら、しばらくすれば絶対安くなるんだから、それを待てばいいと思う。

(千葉県・石川真吾)

●CD-ROMだとソフトが安い。そんな理由で高価なサターンを購入した人も多はずです。ソフトの売値はユーザーが決定するのが当たり前! クソゲーの売値がいつまでも同じなんてのは異常です。また人気ソフトもダブつけば安く売るのが当たり前! 世の中オープンプライスが増えているのに、定価販売なんて許せません。いかに安く早く買うか、これも1つの楽しみだと思いませんか? (岡山県・青江隆晴・34歳)

いいたい放題

パンツァーならやれる!?

●今さらだけど、「パンツァードラグーン」クリアしました! 感無量です。エンディングを見ていると泣けるほど感動しました。私はプレステや3DOユーザーでもあるのですが、このソフトこそが次世代ゲームと呼ぶにふさわしい作品だと確信します。そこでお願いなんですけど、他機種への移植を考慮してほしいのです。ハードの枠を越え、全てのユーザーに感動してほしいと思うのです。これだけの作品を作ることができるのなら他機種へのお裾分けくらい造作もないことでしょう。そして夢の共通規格への架け橋にでもなればすばらしいことだと私は思うのですが。

(愛知県・K・N)

けっこーイライラ

●思うんですけど、ゲームを起動し

た時に出るSEGAのロゴ。スッゲー時間のロスじゃありません? カートリッジの時はそんなに意識しなかったけど、CD-ROMだと特に。サードパーティのソフトだと、セガのロゴ・自社のロゴと、キャンセルするのも2度手間。ロゴを出さなければもっとスムーズにゲームができと思うんですけど、どう?

(大分県・ターザン鈴木・22歳)

いつ頃登場? 何ができるの?

●私は「キーボード発売予定」という貴誌の記事を見てサターンを買ってしまったワケ。ひょっとしたら初歩のBASICくらいできるんじゃないかと……。アプリケーションソフトとキーボードでせいぜい3万円。パソコン買うよりなんぼ安いかな。まさか名前やパラメータやパスワード入力に使うだけってことはないだろうし。さんざん騒いだ32bit×2、いろいろと遊んでみたい。ちゃんと発

“ロープレ”に こだわるよりも

まず中身

詠み人:裸の王様

解説

こだわるには事情があるんですけどね。人政府・セカサターン君の作品でした。みなさんもサターン周辺の問題、現象などをもとに一句ひねってみませんか? 風流な名前も添えて送ってちょうだい。VOYAGER「サターン川柳」の係まで。

売してね、セガさん、日立さん。

(兵庫県・がんばれゲームギア)

ムズイ!!

●サターンのRPGは難しすぎる/私は「ブルーシード」と「魔法騎士レイアース」をプレイしたのだが2本とも最初から難しくてわからなくなりやめてしまった。私がヘタということもあるが、スーファミのドラクエやファイナルファンタジー(以下FF)と比べるとかなり難しい/ドラクエやFFは最初はやさしく「RPG=初心者にも楽しめるソフト」ということをよく考えている/こういったゲームバランスのよさも

あってこの2作は人気作になったのではないだろうか? サターンも見習ってほしいものである。

(茨城県・リナ=メグミ)

タカラよ……お前もか

●うおおおお/ ついにサターンで「闘神伝」が出るぜー/と喜んでいたら矢先、タカラがプレステで「闘神伝2」の制作を発表したというニュースが飛び込んできた。キャラ、技が増え、グラフィックが強化されるという。しかも自社制作と聞いてオレは顔にきた。またしてもプレステを優先するというのか……。

(埼玉県・T・I)

●自分の好みにバチバチ当たっているような(と思われる)ソフトは定価でも買いたいと思うし、値下げがあまりされていないでも自分が納得して買っているから後悔はしない。たとえばサタマガの読者レースの評価を見てからにしようか、なんて思うソフトは発売からしばらくたって買う時に、すごく値下がりしてたらとても嬉しいし、待ったかいたがったと思う。こうやって2通りの買い方をすれば、ひとクセあるけど面白いソフトに出会えると思う。サターンはまだソフトが少ないからこういう経験はあまりないけど、メガドラでは使えるテクだったと思う。

(埼玉県・吉野崇)

●定価で安心できるのは、お金のある一部消費者と儲けを考える売場の人だけでしょう。ただでさえお小遣い暮らしの学生の身にはツライものがあります。1年もたてば値段は下がる。それをふまえた上で、いついかなる時期に買うか決めるわけです。自分がそのゲームに対して払ってもいいと思われる金額にまで値下がりすればしめたもので、何もどこまでも安く売れと言っているのではないのです。自分が損する気がしない程度の値がつけば、手に入ればいいのでは。他人のことなんて、関係ないですよ。でも「三国志IV」(14,800円)には参った……。

(兵庫県・伴田是清・15歳)

侃々

11月号のテーマは
輝け! サターン反省大賞勝手に授賞式

衝撃の発売(?)からそろそろ1年。おもしろかったソフト、がんばった人、ショックだった出来事……この1年をふりかえっていることを表彰してみよう。例えば最優秀主演男優賞セガール君/ とか。ジャンルは不問。受賞者と理由を書いて送ってね。

Next Level
トツカ イイ血



ふてきな奥さん&予備軍

奥様パワー炸裂!

♥毎朝、笑顔で主人を送り出し、ダッシュで掃除、洗濯を済ませると、午前9時〜午後5時まではバーチャの時間/ エブはし姿で満面に笑みを浮かべ、COM戦をします。おかげで今では主人よりも強くなってしまい、対戦相手を求めゲーセン通いの日々です。乱入大好きな私は「乱入してんの女だっ!」の声に思わず気合いが入ってしまいます。また「カノジョウ、いっしょにバーチャ2しない?」とかっこいい子に声をかけられたりして、しあわせな毎日を過ごしています。

(北海道・るりるり・22歳)

人妻のあまいさやき

♥私はODS-NETに入会してる程のメガテンファン。サターンでデビルサマナーが出ると知った時点で、本体購入を計画。ゲームにほとんど興味のない夫に、「あーん、サターン欲しいな〜」「そのうち通信カウオケもできるようにするらしいよ」などと折に触れてささやく。そしてボー

ナスの日「銀行行ったらお金いっぱい入ってたから、な〜んかサターン買っちゃった〜。指輪1つ買ってやったと思ってよ」と報告。夫は一言「えっ……買っちゃったの?」。今は「バーチャファイターリミックス」で夫とやりつやうしつしています。女子の皆さん、結婚する時はホシるよりホレさせてするべし。

(北海道・因みにIDCODE04345)

やはり来た! バーチャがもとで...

♥私は自他ともに認めるバーチャジャンキーです。ゲーセンで7〜8時間対戦なんて平気でします。バーチャレーシングで知り合った彼氏ともよく対戦で燃えてたりして。いやあ〜、楽しかったなあ、あの頃は。そう、過去形になってるのでおわかりかもしれませんが、終わってしまったんです(涙)。それとカーのモ彼があまりにチキンな調子してくるもんで、キレちゃって。んで、バイバイ。私は今1人さびしくリオンちゃんと遊んでいます。あ〜あ。こんなマヌケな恋愛、自分が情けないです。

(埼玉県・Qちゃんゴメンネ・20歳)

●ゲームのことをほとんど知らないSさんは、ゲーマーの奥さんにサターン版「Dの食卓」をねだられてショップへ行った。発売日前だったので予約しようとしたが、サターン版であることを言い忘れたばかりか店員に「3DOのですか?」と聞かれ、そう言えばリアルな3Dなんとなかって言ってたなあ……と思い出し、「そうです」と答えてしまった。翌日その話を聞いた私がすぐに予約変更したので事なきを得たが、ヘタすれば3DO本体まで買わされていたかも……?

(静岡県・矢尾俊・28歳)

ゲームの奥さん



俺

のサターン

ハコ HAKO
サターン

佐賀 SAGA
サターン

CDケースが壊れてしまったためにケースがわりにCDをしまわれてしまったサターン。こんなために買う人いるのかなあ? (兵庫県・VOIVASA)

佐賀県でプレイされているサターン。私の調査では友人。知り合いのものなど少なくとも5台が確認されている。(佐賀県・椎葉中ウルフ)

鎮星画廊

GALLERY OF SATURN

芸術の秋、ですね、フフ。制作意欲に燃えていますか？ 当画廊に新風を吹き込む新作品を待ってるからねっ。

神奈川県・S・Y・L (16)



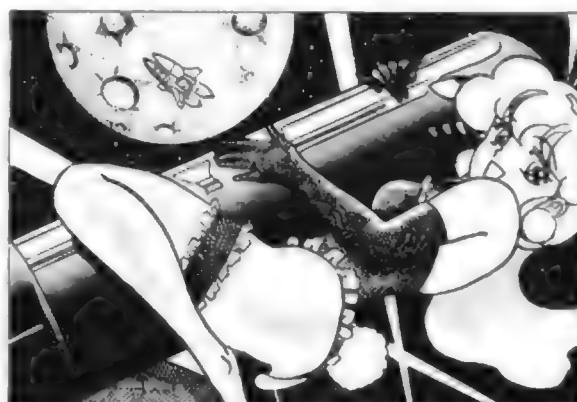
滋賀県・KENJI (20)



大阪府・及川翔 (20)
な〜んだ、結局みんな待ってたんしゃん、「邪神伝」の修補クビート早く使ってみたいぞ



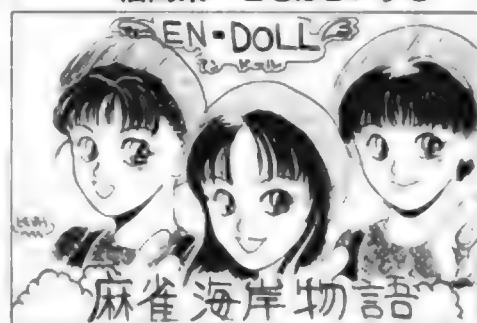
東京都・おちまさ (17)
〔一席〕 ていねいにまとまって好感が持てますってカンジかな、逢打はちょっと疲れるです



大阪府・VECSTAR (24)
自分は左側を下にしてタテに見る方がそられると嬉しいですが、いかがでしょ

うおー、すっけー、アセントールのイラストだより17という勢いだけで載せてしまいました あしからず しかも女の子は描いたの

福岡県・ともはらいさる



新潟県・月影MAX

ラジオの方は聞けるのかな？ アニメ絵バリバリのゲーム本誌の方も楽しんでいただけたでしょーか

大阪府・ゆうくんだつ



モノクロだとこーゆー絵が映えますね。モリガンの太モモのこうもり君がかわいいのであーた

福岡県・中野貴仁



カッコつけちゃって、シヤッキーこのこのー 二つアフローちも好きですな、個人的に デモ映画のノリというか

ポリゴン博士の 知ってるおつもり? Special

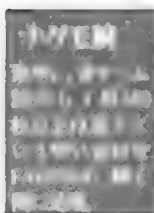
Q

みんなよく南雲氏、南雲氏といっているけど南雲氏って何者ですか？ (兵庫県/YOIYASA)

A

何者？といわれても困るんじゃが、「南雲氏」とは、本名を南雲(なぐも)靖士さん(29)といって、セガの社員の方でサタマガを作るうえで色々とお世話になっておる。詳しくは以下を読んでくれ。

ナグモ氏大解剖図



ナグモ靖
おれ、人妻キャラと呼ばれるゆえんでも意外と冷たい。

ナグモ靖
こんな企画も笑って許す(はず)ほどのまじに太っ腹。

〈ナグモ氏突撃インタビュー〉

身長▶高ければ良いな 重さ▶重いです モットー▶バクチ人生 好きな人妻のタイプ▶ムッチリタイプ 得意技▶馬を育てること たくさん電話に出ること 有給休暇をとめること(使えない) 酔ったときの特性▶実は殆ど飲めません。ハガキをくれた方にひとこと▶こーいう者です。よろしく。

ナグモ氏のぐら〜い過去!

ページ獲得のため女僕なんて序の口。セガ入社前にバイトした 某編集部では(以下自主規制)

ホントにキミたちや

困ったちゃんズ

埼玉県・中嶋正弘 (20)

どうしても水辺になじんでしまう男ジェフリー……

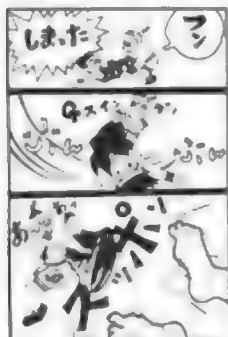


兵庫県・賛司 (14)

無理矢理3枚組にしおって…… 載せろ載せろとせこらじゅうのはがきに文句たれまくった賛司くん、これで満足したかね、もうこの手は通用せんぞ。

まんせい げきじょう 填星劇場

おバカな4コマコーナー



新潟県・HM

きつとあるよね、長い戦い
の中にはこーゆーこと……
(ないない)



静岡県・ジャンボ (12)

シーン 間がいいですね、
なんとも、マヌケなやつ

H の食卓 by ちくわ



愛知県・ちくわ

2つめの「ローラ」は女声で読むこと。え、
子供達にはわからないネタなの？

ひとことfrom 地球人

◆今、むしょーにフルートがほし
い……。

(福島県・ヤスノブ・17歳)

◆MDはこれからだ。

(宮城県・オサム・20歳)

◆サターンの「魔法騎士レイア
ス」のCMを見た。さるはどこにも
いなかった。なんだか裏切られた
気分だった。

(京都府・ヒデユキ・24歳)

◆現在、私のMDソフト所有本数
は450本ですが、もう完全に置き場
所が飽和しています。広い部屋に

越したい……が、こんな生活して
りゃどだい無理か？

(東京都・コウイチ・22歳)

◆まずくてものみこめ

(東京都・モトフミ・17歳)

◆暑い。セミがうるさい。「死ね死
ね死ね……」といって鳴きやがる。
ケッ！

(京都府・ジョウジ・22歳)

◆レイアースのオープニングはR
指定にならないのでしょうか？
心配です(うそ)。

(三重県・アツシ・24歳)

◆これからは本当に「セガサター
ンマガジン」になってしまうんで
すね。

(東京都・タカオ・19歳)

ゲーム・くらしの知恵

●サターンのムービー画像が粗い
とお嘆きのあなた。SやRGB出
力でパソコンモニターなどに直結
していませんか？ それはいいけ
ません。サターンはそのようなマ
ニーマイニングに適していません。
もっとパンピーになりましょう。ま
ずは普通の家庭用テレビ、そして
サターン付属のAVコードを使い
ましょう。これで画面がソフトフ
ォーカスになり、線の粗さが目立
たなくなります(少しくロスカラ
ーが起こります※編集部注)。ど
してもモニターで見たい人は、高
めのビデオデッキ(S-VHSとか)
を介して接続しましょう。内蔵の
強力な画像フィルターが補正を
かけてくれます。(愛知県・犬塚秀)

おや？そちらさんもサターンで？

大予想大会～

かんかんかん
ぽみぽみ

〈ナゾのサターンその1〉
ナガシマスパーランドに

●三重県ナガシマスパーランドの
乗り物の中に「サターン」とい
うのがありました。ちなみに1回200
円です。

(愛知県・ゆみかつ・34歳)

もしかして全国の遊園地に潜
んでいるのかも！

〈ナゾのサターンその2〉
トリオイサターン2！

●農業を営む人にとって命よりも
大切な田畑を食い荒らす鳥を追い
払うために作られたという「トリ
オイサターン2」!! 我が研究所
はナゾに包まれたこの物体につ
いて今も研究中。

(秋田県・父は公務員・16歳)

というわけで、上記2つのナゾの物体
について、予想をしてください。■
に描いてくれるとなお嬉しい。モノ
ホンを知ってる人なら、その正体をぜひ
私達に知らせてください。三重県まで
取材に行くわけにゃいかんので……

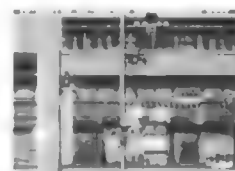


あきらめません 移植までは！

バトルマニアシリーズ

(ビック東海・メガドライブ)

●サターンで「バトルマニア」シリ
ーズを続行してほしい。SHTにこだ
わらなくてもいいから、全編にあふ
れるバカバカしいノリ、CD化されな
いのが不思議なほどイカスBGM、そ
してマニアとマリアのキャラクター
を引き立ててくれる舞台さえあれば、
ACTでもADVでもイケると思うん
ですが、いかがでしょうビック東海
さん。(大阪府・MD小夜曲・23歳)



実売率
5%

これぞ8割の名
にふさわしい
笑いたい人に

INFORMATION

土星人の環

身のまわりのバカな話や、怒っ
た、感動したことなど、なんで
もいい放題するフリート
クコーナーです。

ナイスポーズでえす

本誌で見かけたヘンな写真、
に見えてしょーがないポーズ
があったら具体的な説明も添え
て教えてね。

ゲームの木人

まずはサターンで初めてゲーム、
そしてセガに触れた人々の微笑
ましいエピソードを紹介してい
きたいと思います。

ふてきな奥さん&予備軍

ハードとソフトの購入層は圧倒
的に男性ですが、その恩恵に浴
しているのは奥様や彼女な
のでは!? 実態を教えて！

ゲーム・くらしの知恵

アナタのサターンをもっとステ
キにするためのオリジナルなお
知恵があったらこのコーナーま
で。

侃々諤々

ユーザーの本音をぶちまけるコーナーです。テーマ別の意見は「侃々
諤々(テーマ名)」の係に、フリーの意見は「侃々諤々-いいい放
題」の係あてにお寄せください。なるべくはがきに簡潔な文章でお
願います。

知ってるおつもり?

サターンユーザーとして、ふと
浮かんた疑問、愚問、なんでも
ポリゴン博士がお答えします。
または仲介します……。

俺のサターン

俺のサターンはこんなサターン。
オリジナルなネーミングと定義
を書いて送ってちょうだいね。
ヤバいネタはイヤよ……。

鎮星画廊

サターンソフトのイラストをはがきに黒ペンで
描いて送ってください。はがきサイズの厚手の
紙に描いても結構です。ただし、カラー、鉛筆
の使用はご遠慮ください。

VOYAGERはセガサターンユーザーの声を読
者やメーカーに読面を通して届けるコーナーで
す。当ページでは、読者自らが作る楽しい企画
案も募集しています。サターンをプレイした感
想などもどんどんお聞かせください。

●VOYAGERへの投稿は……

下記のあてさきにコーナー名を明記してはがき
でお送りください。採用者全員(ひとことを除
く)に図書券500円分を、さらに優秀作品にはお
好みソフト('95年10月末までに発売されたサ
ターンおよびMDソフト)を差し上げます。

10月号の
コメンタリー

10月号P.77「X JAPAN」の記事中、YOSHIKI氏の名前がTOSHIKIと記述され
ている箇所がありました。関係者の皆様ならびに読者の皆様には、大変ご迷惑を
おかけいたしました。謹んでお詫び申し上げます。

あて
さき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F ソフトバンク株
「セガサターンマガジン」編集部「VOYAGER(各コーナー名)」係



ゲームが 好きで好きで たまらない

BLOW

YAMATO SAWAMURA
NORIO NONAKA
HIDEO SUZUKI

こんにちは。BLOWの野中です。初登場は先月だけど、本当の連載は今月からという事で、改めてよろしく。BLOWは3人のユニットだけど、毎月3人が原稿を書いてしまうという状況になると言われて、順番で担当することにした。

まずは、最近「デイトナUSA」にハマってしまったせいか、愛車のZで首都高を攻め続けて1位になり、愛車の「闘馬」(もちろんフェラーリのこと)になった……ところで目が覚めて、夢だったとがっかりすると同時に、どうせ夢なら壁などビビらずもっとアクセルを踏み込んで、とっととフェラーリをGETするんだ。と異常に不機嫌な朝を迎えている俺が担当することになった。

前置きが長くなったが正直な話、俺は俺はまだ個人的にサターンを持

っていない(編集部さん、セガさん、ください)とは言わないけど、できれば貸してほしい。いつもは、俺達のCDを録音してくれているミキサーが持ってきて一緒に楽しんでいるけど、やはり自宅で何日かプレイしないと、デイトナで馬を走らせることはできない。馬と車はつながると火花は散るのかとか、馬はドリフトできるのか、とか疑問だらけで夜も眠れないのだ。

さて、やはり音楽を制作し、演奏している俺から読者にこのコーナーで伝えられること、いや俺と読者の共通点を探してみると、コンピュータもしくはマルチメディアというキーワードが浮かび上がってくる。なぜかという今俺にとってMacintoshなしに音楽をクリエイトすることは、まるで手足をとられたがごとくで、コシドラークなしでゲームをするようなものだ。コンピュータで音楽を作るといって、なんか難しいように思えるかもしれないが、まじりのセンスと、踏み込む勇気さ

えあれば誰でもゲームをしているように作れてしまう。実際俺の使っている音楽ソフトは「ハフォーマ」というのだがマルチトラック・レコーダがコンピュータの画面に入っているようなものなので、まさにバーチャルなのだ。こいつさえいけばバンドのメンバーなんていらぬ。ドラムだって「腹減ったから叩けない」なんて言わないし、ベースも「俺はこんな曲やらん！」なんて言わないのだ。その上、高いギヤラを払わなくてもラッパや弦も弾いてくれる。もちろん限界はあるけど、歌は歌えないし言葉で喋ってもわかってくれないし、まあすべて完璧だと、仕事なくなる人がいっぱい増えるし音楽に夢がなくなっちゃうからなあ。

もし音楽に興味を持っているけど仲間が集まらないと思って諦めている人が読者の中にいるならば、コンピュータで音楽を作ることを勧める。もちろん仲間も並行して探してライブができれば最高だろう。

それではこのへんで Bye Bye



BLOW/野中則夫

1993年6月、「少年の翼」でデビューした3人ユニット「BLOW」の野中則夫はギタリスト、そしてアレンジャーとして参加している。また、前作「少年の翼」のサウンドプロデュースや、市川由衣、市川あかり、田辺聖子らへの楽曲の提供&ミキサー加納なども活躍中。『勝利は俺、勝利の翼を翳る』

カーディガンズにヴァネッサ・パラディetc. シブヤ系のルーツはコレ

若者ファッション&ライフスタイルの最先端をいく街「シブヤ」では音楽までがオシャレの一言で大ブレイクしていく。そう、彼らにとって洋楽はオシャレ。タワーレコード、HMVなどロンドンにでも行かなければその雰囲気は味わえなかったファッションな大型レコード店、そしてクラブが立ち並ぶシブヤの街で、DJブースから発信されるオシャレな音&アーティストの情報収集

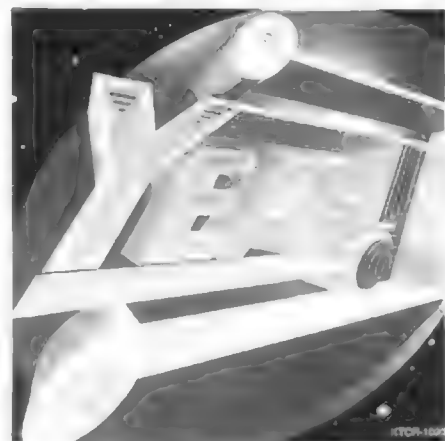
に余念がなかった。そしてそんな音を聴いて育った世代によって、「日本語の歌詞による洋楽」と呼ばれるシブヤ系サウンドが誕生することになる。オリジナル・ラヴがその代表格といったらわかるだろうか。

というわけで、そんな渋谷系アーティストに多大なる影響を与えた楽曲あるいはアーティストを集めたのが、このコンピレーションアルバム「YEAH/」(キティエンタープライ

ズ/発売中/2,500円)だ。*シブヤといエリアでヒットしたオシャレでグルーヴ感溢れる楽曲を厳選したこのアルバムは、そこらのヒット曲寄せ集めモノとはワケが違う(らしい)、こだわりの1枚になっている。

まあ、そんなコンピアルバムばやりの昨今、本誌読者が望むのはやっぱり、メーカー枠を超えたゲームサウンドのコンピアルバムでやつか?

(byいんさにてい北野)



第3号も絶好調! 最新情報盛りだくさん!

NEO・GEO WORLD

Vol.3



10月27日発売!
予価 880 円 (税込)



超最新情報 1
サムライスピリッツシリーズ第3弾!!
斬紅郎無双剣

超最新情報 2
NEO・GEO初のRPG登場!!
**真説サムライスピリッツ
武士道烈伝(仮)**



超鉄ブリキンガー
メタルスラッグ
ADKワールド
ゴール! ゴール! ゴール!
アイドル麻雀 ファイナルロマンス2

**K.O.F.'95、餓狼伝説3が
サタンに移植される!?**
~SNKとSEGAのビッグ提携の真相

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
徹底攻略・チーム組み合わせ2024通り完全掲載!

【攻略スペシャル】
天外魔境真伝
超人学園ゴウカイザー
パルスター
ソニックウイングス3



ソフトバンク株式会社 / 出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8100

© SNK

お近くの書店でお求めください



100万人の「WA大戦略」プレイヤーに贈る

愛と勇気の大戦略 ワールドアドバンス大戦略

プレイヤーズ
ROOM

ついに発売されたサターン超大作シミュレーションゲーム「ワールドアドバンス大戦略」を、神髓まで楽しんじゃうコーナーの開設だ！

猪野 清秀

愛と勇気と希望と脂肪のシミュレーションゲームライター。「WA大戦略」のためだけにセガサターンを買ったと公言する強者。戦場漫画月刊誌「コンバット・コミック」でも、佐藤信之氏とともにシミュレーションゲームのレビュー記事を執筆している。「大戦略」自体とは初代のパソコン版から、シミュレーションゲームはボードゲーム全盛期時代からのめり込んでいる。

前作からプレイしているユーザーに贈る 「WA大戦略」と前作との主な相違点

よりパワフルになった補給車の真実とは？

前作では単に補給しかできなかった補給車だが、今作ではなんと他ユニットの補充まで可能になった。ただし補給車による補充は1ターンにつき1機までで、かつ補給車の補給物資も消費してしまう。

さらに補給車には、前作での工作車の役割も兼任するようになった。破壊された都市や橋をも直せる、本当に頼りになる存在に生まれ変わったのである。



見た目は頼りないが……？



今回の補給車は工事までできるのだ。

歩兵や野砲の七変幻～変型

前作では足の遅さを運搬車両に載せてカバーしていた野砲や歩兵。だが今回は、それらの兵器は自ら輸送車両も随伴しており、変型でその車両に変わるという設定になっているのだ。



空挺部隊は輸送機に変わる

「WA大戦略」では司令部を破壊して勝利する

前作では首都ヘックスを占領することで勝利を得られたが、「WA大戦略」ではその首都に当たる部分に司令部ユニットがあり、その司令部を破壊することで敵を降伏に追い込むことができる。もちろん

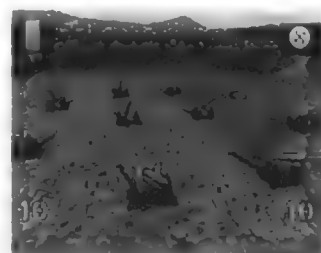
敵ユニットであることに違いはないから、反撃もしてくる。

ちなみに司令部ユニットに対しては、歩兵タイプの兵器による攻撃が効果的になっている。歩兵の重要性が増したわけだ。

「WA大戦略」のユーザーの中には、前作のメガドライブ版「アドバンス大戦略」の経験者が少なからずいるはず。そこで、これだけ把握できればほぼ問題なく「WA大戦略」をプレイできるという重要ポイントをピックアップ。一刻も早く「WA大戦略」をプレイしたい人はこのページだけに目を通し、後は遊びながらルールを学ぼう。

間接攻撃の命中率は100%！ ただし……

野砲などによる間接攻撃の命中率は、誤射ナシの100%になった。ただし発射ユニットから遠ざかるにつれて、その威力は減少するように調整がほどこされている。個人的には少し残念。



火を吐く野砲 絶対命中だ！

直接攻撃と反撃・先制について

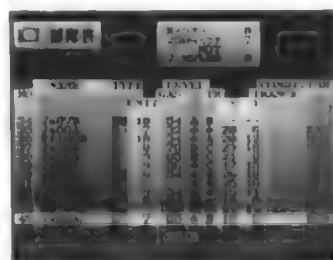
どんな状況下の直接攻撃でも、先に攻撃できたほうが圧倒的に有利になる。「WA大戦略」での攻撃の順番は、武器自身のスピードと訓練値の修正

値を足し、高いほうが先に攻撃できる(同じ場合は同時)。

経験を積んだ歴戦のユニットは、単に攻撃修正値がつくだけでなく、攻撃の順番でも有利になる。



防御側のユニットは基本的に武器一覧の下段にある防衛専用武器で反撃する。



経験は攻撃順にも関係する



司令部のグラフィック。かなりの攻撃力を持っているので油断は禁物だ。



フランスのように敵を倒さず直接航空機で司令部を破壊したほうが楽な場合もある。

「WA大戦略」創造主の 声を聞け!



セガ・コンシューマーソフト研究開発本部

日並雅宏さん

「WA大戦略」制作のリーダーともいえる人物。この人がいなければ「WA大戦略」はこの世に生まれなかったといっても過言ではない。シミュレーションゲームに関してはボードゲームなどにも造詣が深く、今作にもその経験が生かされているとか。ゲーム中に何らかの「こだわり」を感じたら、それは氏のこだわりだと思って間違いない

——まずはお疲れ様でした。
日並 休息をとったせいか、「肌がつやつやしてる」とよく周りからいわれてます(笑)。

——発売直前ということで、何か一言(このインタビューは9月14、発売直前に行われました)。
日並 気持ちですか。とりあえず終わった、ということで(笑)。まあ……長かったですね。前作を継承しつつ制作したつもりです。

——作品中には色々なモードがありますが、どういうモードでプレイするのがお勧めですか?
日並 バランスを考えた場合、索敵をオン、天候はオフでプレイするのが一番ですね。制限ターン数の兼ね合いで、天候はオンにしても、よほど運が悪くない限りクリアできるバランスにしています。それに、天候オフのほうが納得しやすいでしょうね。自分のタ

ーンで突然曇って飛行機が攻撃できないというのは、なかなかストレスたまりますよ(苦笑)。

——マニアが見たらニヤリとする設定とかありますね。
日並 気がつきましたか(苦笑)。日本のマップで捕獲戦車のグラントがいたりとか、バルジ大作戦でスコルツェニーの特殊部隊を表すためにドイツ軍所有のシャーマン戦車がいたりとか。やはり「らしさ」を出すために押さえておきたかったんですよ。他にも色々ありますから探して見てください。

——番気になることとして、続編の話はありますか?

日並 下手に期待させてもナンですから(苦笑)。現状としては、まだその話は動いてません。ただ、せっかく製作のために集めた資料などが棚に山とありますし、スタッフも今回の作品である程度学ん

だということで。「大戦略」に限らず、こういったシミュレーションはコンスタントに作っていきたいですね。ただ、「サターンでSLGといたらまずは「大戦略」という方も多くて(苦笑)。

——通信対戦などについてはどうでしょうか? 今後は?

日並 モデムがいつ出るかという問題がありますので。まあ将来的には、ということですね。

——ユニットのエディットなどができると面白いですね。

日並 至難だと思いますが、技術的には可能ですね。今回は搭載しませんでした。要望さえあればと思います。

——まずは「WA大戦略」を鼻血が出るほど遊んでほしい、と。

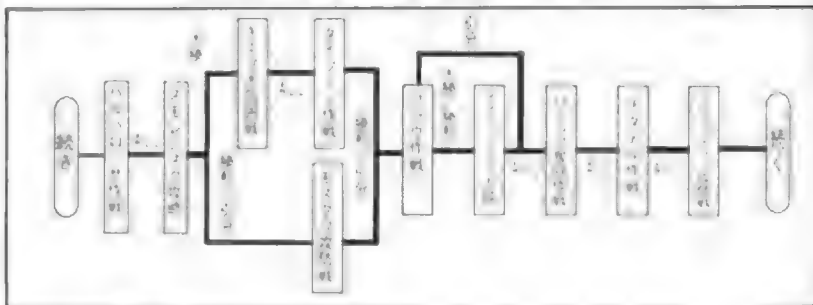
日並 そうですね。そうしていただけるとありがたいです。

——ありがとうございました。

今月の最新マップ ワンポイントアドバイスと分岐紹介

毎月少しずつ明らかになっていくキャンペーンモードの分岐内容と、新マップの見所を紹介。先月号までの記事も参照すれば、ばっちりだ!

大日本帝国



コロネット作戦

これはキャンペーンではなく、スタンダードで遊べるマップの1つ。終戦が長引き、アメリカ軍による日本本土上陸作戦が敢行されたという設定のものだ。今回の分岐図にはないが、日本でプレイした場合、状況しだいでは……?



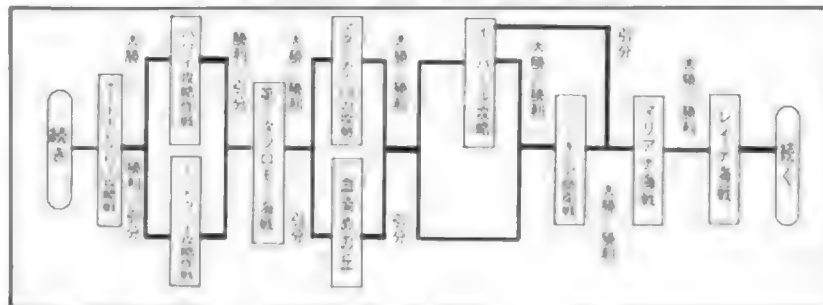
末期状態の帝国海軍が必至に防衛している、魔境と化した帝都東京



超高性能プロペラ戦闘機電撃も登場する。前後を間違えるなよ



ドイツ第三帝国



ブラウ作戦

スターリングラード占領を画策して始められた作戦。同都市に突入したドイツ軍は、数で攻めるソ連軍に包囲され、補給線を断たれて陥伏してしまう。史実どおりの補給切れにならないよう、確実に前進するのがベターといえる。



はじめから敵が山盛り状態のマップ。一歩一歩確実に前進するしかないさそうだ



やつかいな戦車、KV-1Cも登場する。スツーカーに任せよう

マップの攻略ばかりを見ていると忘れがちなのが、すべてのマップに共通して使える「基本的な戦術」。ここでは、使いこなせばゲームの展開が2倍は楽になるであろう基本戦術のいくつかを、一挙に紹介してみることしよう。何事もすべては基本から始まるのだ。

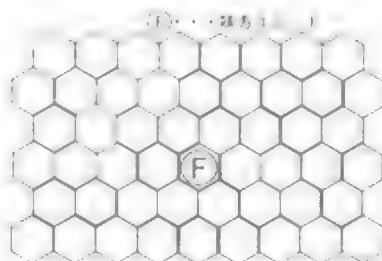
◎ZOCと戦線について学ぼう

説明書にもある通り、ZOCとは「ゾーンオブコントロール」、つまりあるユニットが影響をおよぼす、そのユニット自身とその周囲6ヘックスのことを指す。敵ユニットはこのZOCの中に入ったら停止しなければならないし、ZOCからZOCへの移動もできない。考え方

としては「実はZOCにも、足止めされる(する)くらいの部隊がいる」という感じだ。

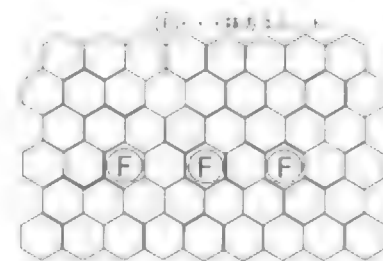
また戦線とは、ユニットやZOCで自然に作られる、敵と味方の境界線のことを指す。戦線が単純なものなら、状況もすぐに把握できるし、ユニットの運営も楽。

①ZOCとは?



あるユニット自身のヘックスと、その周囲6ヘックスがZOCに当たる。このユニットはこの領域内でのみ影響を他に与える

②ZOCで戦線を作る



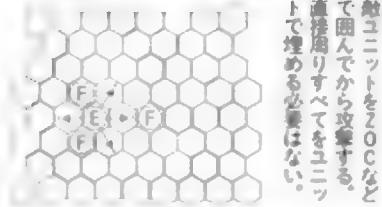
ユニットをぎっしりと敷き詰めなくても、図のようにZOCをも含めた戦線を作ることができる。敵は一度では突破できない。

◎包囲による攻撃と敵の足止め

1匹の野良犬ならさほど恐くはないが、数匹の野良犬に周りを囲まれると誰でもびびってしまうもの。それと同じで、敵を攻撃する際に包囲してから行くと、いろいろと特典がつく場合がある。

「WA大戦略」では包囲による直接の修正値はない。だが包囲攻撃をすることで、機数を減らした敵ユニットが、損害回復のために後方に下がるのを防ぐことができる。確実な敵せん滅のため、包囲攻撃は必要不可欠なのだ。

①包囲してから攻撃



②損害を受けた敵は退却できず



◎攻撃の順番をよく考えよう

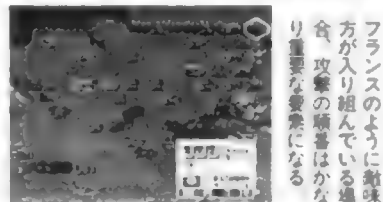
野砲と爆撃機と戦車で、敵戦車を攻撃する場合、どれから攻撃をするのが一番なのだろうか?

答えは「野砲」「爆撃機」「戦車」の順。反撃を受けない野砲で少しでも敵戦力を減らし、有利な攻撃ができる爆撃機で本格的な攻撃をする。そしてとどめが戦車による攻撃。爆撃機の攻撃で敵が全滅していれば前進すらできる。

このように、複数ユニットで敵を攻撃する場合、その順番を考えてから攻撃するようにしよう。



野砲は前線を支援する兵器として必要不可欠。少なくとも2、3ユニットはそろえたい。



◎中小国兵器図鑑—(1)— B1 bis(仏)

フランス軍の重戦車。最大60mmまでの重装甲(当時としては)と75mm・47mm砲搭載という強力な火力を持ち、ドイツ軍侵攻の際にもその威力を期待されたが、機動力に欠けるところが多く、実際にはほとんど活躍しなかった。ゲーム中でもこれを反映するためか、移動力は低く抑えられている。ただし戦車による攻撃は無謀だ。

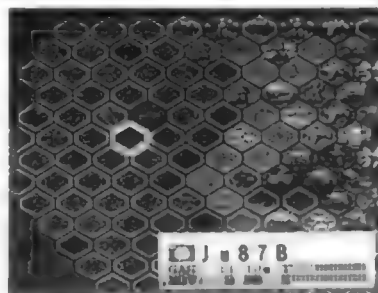


なかなか優秀な重戦車。もう少し移動力があれば……

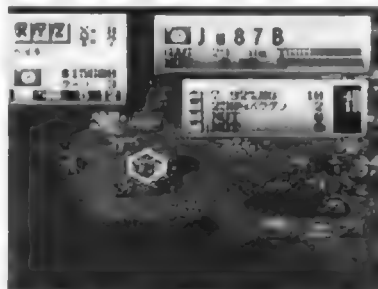
◎何はなくともとにかく索敵

どんなに多くの兵器をそろえていても、敵が見えないのでは攻撃のしようがない。また敵の部隊の様子が変わっていれば、少ない戦力も有効に生かせるし、逆転も狙えるかもしれない。索敵で敵の様子を把握するのは、名指揮官には必要不可欠なのである。

索敵に適したユニットは、索敵範囲の広いもの。実戦でも偵察車両や索敵機として使われたものに、その傾向がある。例えば装甲車や、偵察機代わりに使われた爆撃機などだ。予算の無駄だと思わず索敵のためだけにこのようなユニットも生産し、使用していこう。



索敵されていないエリアにいきなり爆撃機を飛ばす。こういう無謀なことをすると……



案の定、索敵範囲外にいた敵戦車に攻撃を受けてしまった。索敵さえしていれば……

索敵に適している兵器



足は速いし索敵範囲も広い。燃料切れにだけ注意すれば、有効な索敵マシンとして使えるぞ。



爆撃機などの航空機の中で、索敵範囲が広い機は、たいてい実戦で偵察機として使われている。要チェック。

装甲車

爆撃機など

◎どの程度の損害で補充のために下がるか？

戦闘における損害などを事前に予想する計算式として有名なのが「ランチェスターの法則」。中身は知らなくても、名前くらいは聞いたことがあるだろう。その第2法則に、「戦闘力は戦力数の乗数に比例する」というのがある。例えば戦艦が10隻いたら戦闘力は100、6隻なら36というぐあいだ。

この際、戦闘結果は戦闘力の引き算で計算されることになる。先の例だと $100 - 36 = 64$ となり、戦艦6隻のほうがか減した時に、10隻のほうは64もの戦闘力を残し

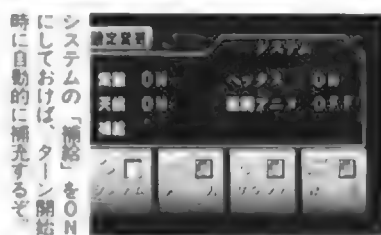
ていることになる。つまり8隻も、無傷で残っている計算結果が出る。

ちょっと理屈っぽくなってしまったが、要は「機数が相当数減った（損害を受けたまま）ユニットを前線に出しても全滅するばかりで、さほどの効果を上げることはない」ということだ。「WA大戦略」では経験値の概念もあるので、ますますこのことは重要になる。

幸いにもシステム上、6機以下に減ったユニットには火のマークがつく。このマークがついたら後方に下がらせて補充させよう。



部隊の一覧でも、残り機数を把握できる。損害を受けたユニットはどれかな？



システムの「補給」をONにしておけば、ターン開始時に自動的に補充するぞ。



6機以下になったユニットには火がつき、危険なことを知らせてくれるのだ。

覚えてよう

マップ上のユニットに火がついたら要注意
補充を受けさせねばならない

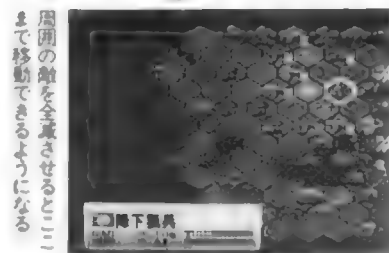
◎移動は工夫して行えばもっと先に進める

先に説明した「攻撃の順番」やZOCの話とも関わってくるのだが、ターン開始時には敵がじゃまで移動できなかった場所へも、その敵を撃破することでターン途中から移動できるようになる場合がある。重要拠点に到達できるかどうかの瀬戸際だったりする場合、1ヘックスでも先に進めたほうがよいに決まっている。

攻撃そのものの順番だけでなく移動と攻撃の順番も工夫すれば、よりスムーズに前進できるのだ。



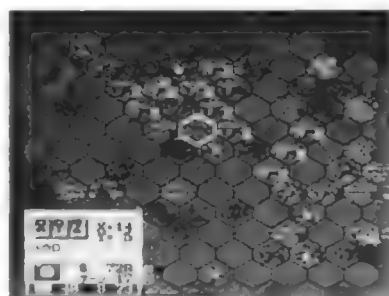
ターン開始時にはユニットが移動できなかったのに……



周囲の敵を全滅させるユニットまで移動できるようになる

◎終盤戦の基本～生産場を“埋める”

敵の司令部を包囲し、射程距離内におさめるくらいの終盤戦に突入すると、敵はありったけの予算を使ってユニットを生産し、こちらの攻撃をじゃましてくるのが



敵の生産場所に居座ることで、敵はユニットを生産できなくなるのだ

ある。こんな時には、あらかじめ敵が生産できる場所を味方のユニットで埋めてしまうのが一番。特に占領する必要はない。そのヘックスの上にいるだけでいいのだ。



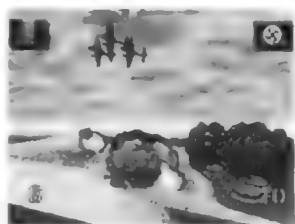
いくら予算が余っていても、生産場所がなければユニットは作れないのである

◎電撃戦をマスターしよう！（連続的な攻撃）

ドイツ軍の有名な攻撃方法の1つに「電撃戦」がある。立体的な攻撃を行い、敵が体制を整える前に息の根を止めるというものだ。実はこれ、これまでに学んだ「包囲」「攻撃の順番」「移動の工夫」をうまく組み合わせることで、誰でも簡単に実行できる。

詳しくは下の写真で説明してあるが、一言でまとめると「立体的に攻撃を行って敵の戦線を突破し、敵をせん滅したり目標地点を占領する」。これさえできれば、ビギナーは卒業だ。

①航空機・野砲で攻撃



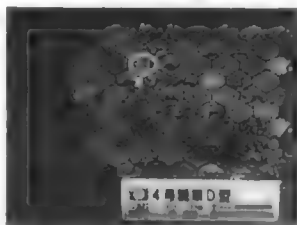
まずは航空機や野砲などの攻撃で、前線にいる敵部隊に大損害を与える。

②戦車部隊で突破 /



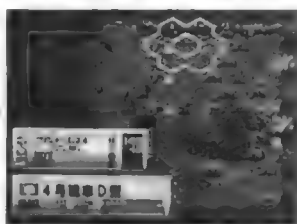
次に足の速い戦車でとめをさし、敵の戦線を突破する。GO GO！

③重要拠点の占領



快速部隊で戦線後方にある重要拠点を確保する。あとは後続部隊を待つだけ

④敵の後方へ周り包囲



戦線後方に迂回し、残りの敵を包囲して完全に撃滅する。大戦果は間違いなし。

投稿大募集

当コーナーでは「WA大戦略」ととことん楽しむための投稿を大募集。好きな兵器のイラストや自分で考えたマップの攻略法、疑問に思ったことや紹介してほしい兵器についてなど、何でも送ってほしい。質問にはできるだけ答えるぞ。

あ て さ き

〒103 東京都中央区日本橋
浜町3-27-6 平田ビル2F
株ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
「愛と勇気のWA大戦略」係まで。

キミの知りたいハードの姿をドクターKが見せてあげよう

NUDE^{na} HARD

PART9

コンピュータの記憶を司る

半導体メモリのあれこれ ～ROM編～

前回の締めに書いた「プロセッサのビット数とグラフィックスを含むハード全体の能力は必ずしも比例しない……」。これを理解する1つのカギは、「メモリも非常に重要」ということだ。今回から、数回に渡ってメモリについての話を書いていくけど、先月の答えやサターンに採用されているシンクロナスメモリの話は、来月以降の「RAM編」でやっていく予定だ。今回の「ROM編」では、ゲームソフトのメモリ媒体として活躍しているマスクROM、そして、サターンやプレステのバックアップメモリに採用されているフラッシュメモリについて語っていこう。

まずはメモリの基礎知識から!

あれこれと前置きを話すスペースもないので、いきなりだが下の写真と表を見てほしい。ひと口にメモリと言っても、このくらいはある。ほんとはもっと細分化できるけど、これだけ知っていればとりあえず十分だ。さらに深く知りたいという知識欲のある人は、メモリの専門書を読んでほしい。

まず、メモリの種類は一般的にROM(リード・オンリー・メモリ)とRAM(ランダム・アクセス・メモリ)に大きく分けられ、ROMは読み込みしかしないメモリ、RAMは読み書きを自在にできるメモリのことをさすようになっている。

ところが最近では、ROMなのに読み書き込みができるとか、RAMなのに

特殊なアクセス制限があるなど、従来の定義があいまいになっている。

キミはどれだけ知っている? 半導体メモリのAtoZ

それでは、各メモリの特徴や用途を含めた細詳を紹介しよう。

◆マスクROM

みんなも知っているとおり、スーパーファミマやメガドライブ以前のゲーム機では、ソフトのメモリ媒体として使われていて、現在でもコンピュータのシステムROMなどに使用されている。このメモリは、製造前に半導体メーカーへメモリセルに書き込むデータを提出し、そのデータに従

ってROMの製造を行う。要するに、製造時点でメモリの内容を焼きこんでしまうのだ。リードしか行わず、少々アクセスが遅くてもいいメモリに使われ、製造原価が比較的安価なことからゲームソフトのメモリとして最適だ。今ではビット単価がさらに安いCD-ROMにその座を押されがちだが、21世紀に入れば256Mビット～数ギガビット級のものが登場するので、CD系の光メディアを巻き返す可能性もある。なんといっても、電気的なアクセスの速さは光メディアじゃかなわない

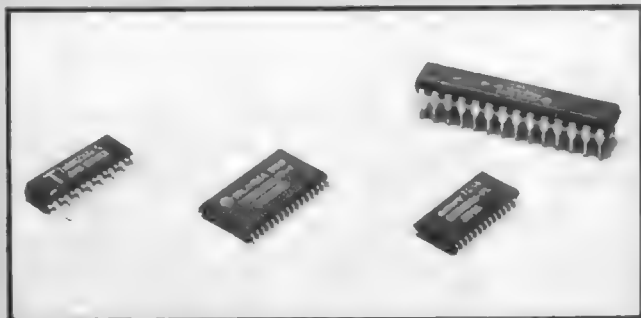
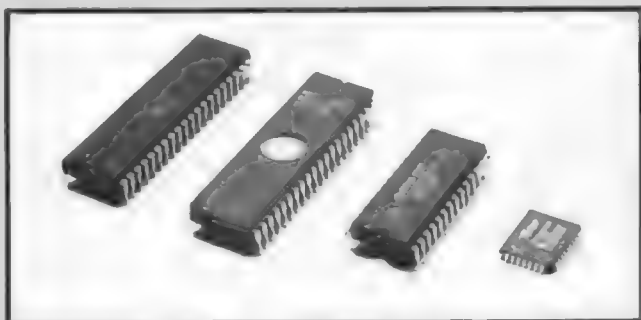
欠点としては、2度と書き込みができないため、使わなくなったマスクROMはゴミにしかならない。上書きして、再利用はできないのだ

◆OTPROM(ワンタイムROM)

これはあまり馴染みのないメモリなので、説明を略させてもらうが、OTP(ワン・タイム・プログラマブル)ROM=1回だけ書き込みができるROMだ。半導体メーカーに、マスクROMを量産してもらうほど数を必要とせず、完成されたデータをROM化する場合に使用される。

◆UV-EPROM

「製造したらそれっきり」という、マスクROMの欠点と、ワンタイムROMの1回しか書き込めないという部分を解消したのがUV-EP(紫外線・エレーサブルandプログラマブル)ROMだ(略してイービーロムと発音する)。読んで字の如く、消去



ROM系

●マスクROM

●OTPROM

略語: ROM系……ROM=Read Only Memory

●UV-EPROM

●EEPROM

●フラッシュEEPROM

ROM系のパッケージはDIP(デュアル・インライン・パッケージ)タイプが多く、高速アクセスには少々不向き。その中でUV-EPROMは、セルに紫外線を照射するための窓があって外見に特徴がある。

OTPROM=One Time electrically Programmable ROM

UV-EPROM=紫外線 Erasable and Programmable ROM

EEPROM=Electrically Erasable and Programmable ROM

RAM系

●非同期SRAM

●非同期DRAM

略語: RAM系……RAM=Random Access Memory

●疑似SRAM

●デュアルポートメモリ

●シンクロナスSRAM/DRAM

●ラムバスDRAM

SRAM=Static RAM

DRAM=Dynamic RAM

と書き込みができるメモリで、データを消去する際はメモリセルに対して紫外線を照射する。消去に紫外線を使うことからUVが頭文字に付き、消去後のメモリセルデータは2進で表すところの“1”、すなわち全ビットが立っている状態になる。書き込みは、VPPという端子に特殊な電圧を加えることで可能となり“ビット落とし”というやり方で各アドレスにデータを書き込む。ビット落としとは、書き込みデータが1の場合は何もせず、0のところだけ「1から0へメモリセルの状態を変更する」のだ。だから、RAMみたいな上書き動作というよりも、0へビットを落とす……、すなわち、ビット落としと呼ばれるわけだ。

用途としては、マスクROMと目的は同じだが、少量しか使わない場合に使用される(これも、専用のROMライターが必要)。ゲーム業界では、サンプルROMに使われる。発売後に返却してもらい、消去して次のサンプル用ソフトのROMとして再利用するのだ。

欠点は、データの一部だけを消すといった器用なことができないので、少しでも書き込みミスをしたら再度全データを消去しなければならないとか、チップの値段が比較的高価であるといったところだ。

◆EEPROM (E2PROM)

消去に、紫外線を照射をするレーザーが必要で、しかも部分消去ができない。書き込み時に特殊な電圧(例えば12.5Vなど)がいる。など、UV-EPROMの不備を解消したのがEEP (エレクトリカル・エリサブルandプログラマブル) ROMだ。このメモリは、マスクROMと同じリードと、SRAMに近いライト動作が可能で、紫外線照射といった消去作業がいらず、メモリを動作させる電圧だけでデータの書き換えができる。しかし、内部動作はUV-EPROMと同じで、メモリセルにデータを上書きすることはできない。では、どうやってデータを書き込むのか? 答えは、指定されたアドレスのメモリセルを“電氣的に消して

からビット落として書き込む”のだ。つまりEEPROMのライト動作は……(1書き込みアドレスの指定)→2そのアドレスを電氣的に消去(全ビットが1になる)→3ビット落としてデータライト……という具合だ。早い話が、書き込みといっても“消してから書き込む”わけで、上書きするのではない。しかし、ROMである特性上、電源を落としてもデータは保持されるため、バッテリーバックアップが不要とか、リード・ライトが自由自在など、利点も多い。

……が、いいことづくめに見えるこのメモリにも、大きな欠点がある。それは、ライト動作が非常に遅いことだ。なにせ、データの消去に膨大な時間を費やしてしまうため、ライトサイクル(1回の書き込み時間)に10ミリ秒(100分の1秒)もかかり、汎用SRAMのライトサイクルが約100ナノ秒(1千万分の1秒)なのと比べると、じつに10万倍も遅い。これでは、大量のデータを書き込むのに時間がかかり、事実上使いものにはならない。現在では、ライト動作を改善したフラッシュROMに役目を奪われたと言っていい。しかし、少量データのアクセスには便利だし、1アドレスごとにデータを更新できるため、スピードを必要とせず、メモリを効率よくチビチビ使いたい用途にはもってこいだ。

ゲーム業界では、ファミコンのバックアップメモリとして“バッテリーいらす”をうたい文句に使用したソフトが存在した(バンダイの一部ソフトなどなど)

◆フラッシュEEPROM

ワンチップで大容量。速いライト動作を実現し、マスクROM本来のアクセス能力とデータのバッテリー保持を必要としないメモリ……。それがフラッシュEEPROMだ。このROMは、メモリセルのデータを“一瞬”にして消去できることから、フラッシュという頭文字が付いている(以降フラッシュメモリと略す)。

書き込みごとに“消去・書き込み”を繰り返すのではなく、1回でメモリセル全体を消し、その後はライト

動作オンリーで高速にデータを書き込めるのがフラッシュメモリだ。しかし、メモリの一括消去は、消したくないデータまで失う欠点があるため、部分消去を可能としたタイプが今の主流となっている。

部分消去型とは、メモリ全体が4とか16などの数ブロックに分けられていて、新たにデータを書きたいときは、そのブロックだけを一気に消してから再書き込みするというものだ。これにより、1つのメモリに複数のデータが格納でき、他のブロックのデータを消すことなく書き換えができる。サターンやプレステのバックアップカートリッジ(カード)に使われているメモリも部分消去型のフラッシュメモリで、SRAMを使ったバッテリーバックアップよりもデータ保持の信頼性が高く、最低10年間の保持能力がある。

以上のように、ROMといってもリードオンリーではなく、データの書き込みができる品種が数多くあり、次号でお話しする予定のRAMに近い動作を実現している。今やRAMは、リード&ライトの高速性とランダムアクセス能力が命(それが本来の名前の由来だけど)といっても過言ではないのだ。

ドクターKのおBAKAな日々

サターンユーザーの大半が「バーチャファイター」やりたさに購入したのをよそに、「魔法騎士レイアース」とともにサターンを買おうと心に誓っていた自分。ハハハ……地獄でゴメンネ。しかし、6年も愛用(?)していたパソコンがいきなり壊れ、急遽買うハメになり、予期せぬ敗北をしてしまった。でも「レイアース」で遊びたいという気持ちは、自分のゆずれない願い。そして、ソフトの発売日。右手に「レイアース」、左手にサターン……はない。バカなことに、ソフトだけはしっかり買い、本体は金欠で買えなかったのだ。そんなこんなで、今でもテレビモニタの上には未開封のソフトが立てかけてあり、遊ぶに遊べないジレンマと格闘しつつ、この原稿を書いている。ああ遊びたい……。でもサターンがない。例えあっても遊ぶヒマがない。あッノ。海ちゃんがこっち見てる……。どっかにサターン落ちてないかな(ないないノ)。

あてさき

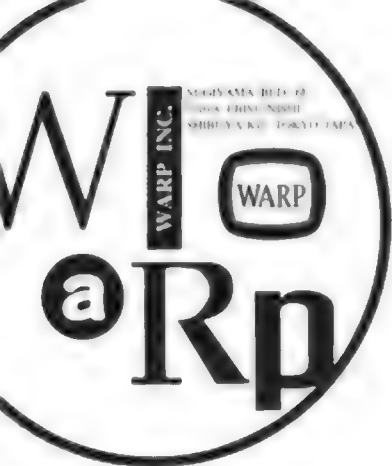
〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク
セガサターンマガジン 編集部
「NUDEnaHARD」係

バックアップメモリのアクセスの違い

「サターンとプレステには、同じフラッシュメモリが使われているのに、なぜプレステのメモリカードはアクセスが速いの?」(新潟県・だわい)なるほど、こんな疑問を抱く人もいるだろう。理由は、本体とフラッシュメモリ間のデータ転送方式の違いからくるものなのだ。サターンは、本体からのアドレスバス、データバスを、フラッシュメモリの各バスに直結できるため、データ転送レートが速く、ほぼメモリのアクセスタイムに近い性能が発揮される。しかしプレステは、フラッシュメモリ間のアクセスをシリアル転送という方式で行っているため、高速にアクセスできない。

シリアル転送を16ビットアクセスで例に挙げると、ふつう、16ビットの転送に必要な信号線は16本だが、これを1本といった少ない信号線で送るのが

シリアル転送の考え方だ。16ビットの信号を1本(1ビット)で送るには、1回の転送ごとに1ビットめ→2ビットめ→3ビットめ……という具合に16回の転送をして初めて16ビットのデータを送ることができる。つまり、同じスピードで転送をしたら、単純計算で16倍も遅くなるわけだ。では、この転送にどんなメリットがあるのかというと、外部とのアクセスをする際に、信号線が少なければ配線コードの本数や接続コネクタのピン数を減らすことができ、コスト削減につながる。特に、バックアップメモリやコントロールパッドなど、比較的低速なインタフェースにはシリアル転送がよく使われる。このように、プレステのメモリカードはシリアル転送をしているがゆえに遅いのであって、使用しているフラッシュメモリが遅いのではないのだ。



さあ、今月より始まったこのサターン教布教大計画 / 大教祖ナカヤマ様の命令でWARPがその布教本部となっていましたのだ。

カモン! 信者

当布教本部では悩める子羊からの投書を待っている。サターンやサタ教に対しての質問や意見をドンドン送ってくれ。愛あるポエムや心温まるギャグなど何でもOKだ / 掲載されると信者と認められ、なんとワープ特製会員証が送られるぞ。



〒103東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2Fソフトバンク「サタマガ・サタ教入信係 著名人勧誘大作戦」係

飯野賢治 WARP サターン教 布教大計画 vol.1

著名人勧誘大作戦

第1回

チュンソフト社長

中村光一氏

サターンの開発をしていないゲーム業界著名人をあの手この手でサターン教に勧誘しよう / という恐怖のコーナーだ。さて第1回目の勧誘相手は、あのドラクエのプログラマーで「弟切草」「トルネコの大冒険」でおなじみ、そして「風来のシレン」が楽しみの、チュンソフト代表取締役、Mr. CHUN こと、中村光一氏なのだ /

飯野(以後飯): チュンソフトはサターンに参入しないんですか?

中村: (以後中): いやー、今のところ予定はないですね。ただCDという点に興味はあります。

飯: ところで中村さんはサターン持ってるんですか? まさか……

中: ギクッ。実は、も、持ってな

いんですよ。

遠藤(以後遠): なにィ / (おっと、ここでなぜかワープにいたゲームスタジオ代表、Mr. ゼビウス遠藤雅伸氏乱入ノ) 持ってない?

中: でもPSも持ってませんから。ハハハハハハハ…… (汗)

飯: でも3DOは持ってるとか。

中: ええ、「Dの食卓」のために買いました。

飯: ありがとうございます。おっと、丸め込まれちゃいけない。何かサターンで興味あるソフトとかないんですか?

中: やっぱ「バーチャファイター」とかですね。

遠: やっぱりね。

飯: やはりバーチャマシカノ



ところで、サターンに対して何か意見はありますか?

中: うーん。やっぱVF2と「セガラリー」が早く出ないとね。そうそう、あとコントローラーにもう一工夫欲しかったな。なんかやたらデカイような……。

遠: ちょっとね。その点、バーチャルボーイのコントローラーは秀逸だよな。

飯: で、中村さん。サターン教には入っていただけませんかええ?

中: 今のところはちょっとね。

飯: ガクッ。次回こそはあ……。

今回の勧誘は

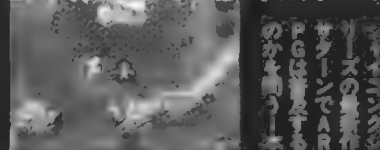
失敗!

WARP土星調査隊報告

ザ・野球拳スペシャル



シャイニングウィスダム



サタ教の教えを守った良いソフトが作られているか調査し、報告するのだ。

飯野賢治

ご存じワープ代表兼布教本部長。ワープは参入していないのに何故布教本部をやらされているかはナゾ。

サターンで脱く、ということ自体は素く評価するが、中身がショボイ気がするぞ。こんなものではワシは興奮しないのである。オッパイくらい、見たかったら本物を見るわい。が、結局30分以上もやってしまったので、クロノを15分でやめたワシにしては熱中した。

……いオープニングのCGに……。ゲームの面白さは……。何だか分からない……。ゲームなど……。セガは……。10分でやめた。悔い改めよ。

須藤秀希

口の食卓アニメーター。湯河原出身で特技は大食い。量の多さで有名な恵比寿の定食屋こづちへ通う日々。

キー持ちをしていくところ……。ゲーム……。100名に5000円……。ゲーム……。ゲーム……。ゲーム……。

教育テレビに出てくるような、古いキャラクターには感情移入できんわ。なぜ、キャラクターだけ3D(画)にしたのか疑問。曲がへぽへぽでしらける。魔法が使えない時の「ブブー」という音がムカつく。コイン表示がマリオみたいでセコイ。10分でやめた。

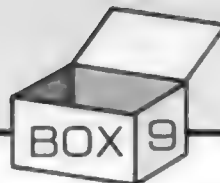
サターン教布教本部通信

布教本部ではサタ教信者を募集している。入信希望者は「私はサターン教のためにここまでしたノ」という証写真等を送ってくれ。(例えばサターンを10台買ったレシートやピンクに塗ったサターンなど) 入信者には「カモンノ 信者」と同じく特製会員証をプレゼントだ。宛先は一緒だ。

さて当の本部であるワープではサタ教布教のため、今回はレトロゲームマニアを多数入信させるよう、懐かしの名作「カラテカ」を3D化した「バーチャカラテカ」を制作してみた。もちろん名技の「ごあいさつ」や秘技「スッコケ死」まで完全移植ノ 完成を待てノ



これがバーチャカラテカだ そんな感があるのか、ワープノ!



ひらけ! 情報玉手箱

INVITATION FROM
NEXT LEVEL MULTIMEDIA / 大谷和利

◆大谷和利◆

1958年生まれ。米国オクラホマ州立大学にて機械工学を専攻。帰国後、ソフトハウスMerge、コンピュータグラフィックスプロダクションStudio BCの設立に参加。1986年よりフリーランスとしてMacintosh関連のテクニカルライティング、マルチメディア・プレゼンテーション作成、セミナー講師、プレゼンテーションに関する企業コンサルティング活動を開始。現在にいたる。Power Mac 8100/80などMacintosh 7台とNewton MessagePad、3DOなどを所有。

▶ Windows 95は本当に凄いのか?

世間では、やれWindows 95は革命だ、とか、Windows 95によってパソコンは簡単になる、などという「偏重報道」が激しいが、これってサターンがありながらプレステだけが新世代マシンだと言っているようなもの。君たちにもやがて来るパソコン購入時のための正しい予備知識を、今ここで公開しておこう。

Windowsは 悪い製品ではないが……

というわけで、サタマガでなぜこんな話をするのかと言えば、これまでのOSやデータフォーマットの話の流れから、今後の情報環境の進化にも触れざるを得ない状況になったという点が1つ。その場合には、当然、パソコン市場の2大勢力であるマイクロソフト社とアップル社の考えていることが大きなヒントになる。もう1つは、リードでも触れているように、マスコミ総出で「Win 95」の出現を要め称えることに、ある種の情報操作的な危険性を感じてしまうからだ。さらに、読者の君たちも、降って湧いたような「Win 95」騒ぎに接して、純粋に「アレって何?」と思っているはずなので、一気に疑問を解決しようという意図もある。そこで一般のマスコミ報道に現れない情報を公開すると同時に、本当に革新的な技術とは何かについて書こうと思うのだが、最初に断っておきたいのは、「Win 95」が決して悪い製品ではないということだ。特に、今まで、「Windows 3.1」を使ってきた人にとっては（当たり前のことだが）、その欠点が改善され新機能が追加されたという意味で順当なバージョンアップではあるのだが……。

DOSが見え隠れした Win3.1

例えば、Windows 3.1の欠点としては「週刊文庫」の9/7号でマイクロソフト社の社員が言っていることだが、「CD-ROMやモデムの接続は、以前は1日仕事になるほどと

ても面倒」だったことなどが挙げられる（1日仕事は、もちろん1時間仕事の間違いではない）。これは、マシン自体が外部の周辺機器を自動認識することができず、ユーザーがいちいち細かい設定をディップスイッチやソフトを使って行う必要があったからだ（実際には日本語版が出ていない現状では、国内のWindowsユーザーは今でもそういう問題に直面していることを意味する）。

その他にも、作成した文書などのデータを保存・分類するために付けるファイル名も、「Windows 3.1」ではたったの「8文字+」.「+3文字」だった（これは英字の場合なので、日本語のみではさらに少なく「4文字+」.「+2文字」の6文字となる）。これでは、例えば「サターンマガジン原稿95年10月大谷分」というファイル名も「SM_95_10.OTN」といった名前にせざるをえず、整理に困ることになる。

これらはすべて、「DOS」という

“Windows”の下にあってソフトとハードを結ぶ架け橋のような役目をする部分の制約からきたものだった。「Win 95」ではこうした欠点が改善され、CD-ROMもつなくだけで機能し、ファイル名も英字で255文字まで付けられるようになっている。しかし、その他のネットワーク対応の強化などを含めて、「Win 95」の改善点が「革命」と呼ばれるほどのことはないのである。

偏重報道の問題点は どこにある?

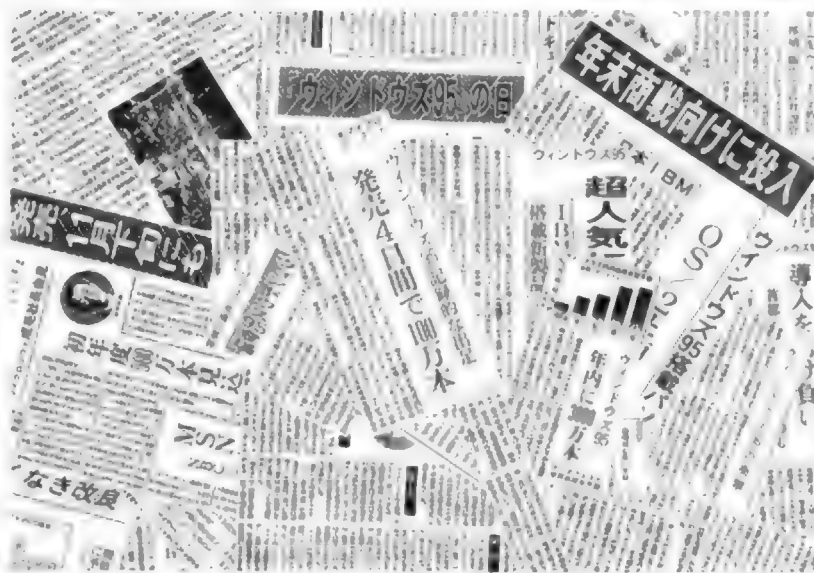
なぜなら、こうした機能のほとんどはライバルのアップル社のマッキントッシュが1980年代から備えているもので、革命でも何でもなし。百歩譲っても「Windows 95」は「Mac OS 89」にすぎないからだ。例えば、これから出る新型家庭用ゲームマシンの紹介記事に、もし「業界初のCD-ROMドライブ対応」なんて書いてあったら、セガファンは怒るだろう。そんなものはメガCD時代

からあったよ、と……。

はっきり言って、昨今の「Win 95」の記事や番組には、そんな基本的な知識もない人間が報道資料を摘み取って（というより、誇張して）制作したフシが相当に見られる。しかも問題は、マイクロソフト社の人間でさえ前述のようなひどい欠点があったことを認めている「Win 3.1」も、そのデビュー時には画期的なシステムとして宣伝されていた点にある。もちろん、利点も欠点も知ってあえて「Windows」を選ぶ古きユーザーはそれでよいのだが、そういう甘い言葉に踊らされて損をしたのは、何も知らない初心者ユーザーだった。しかも、「Windows」の環境しか知らなければ、他もそんなものだろうと思ってしまふ。いわばマインドコントロール状態になってしまふことが一番恐ろしいのだ。

いずれにしても僕は、「Win 95」そのもので大騒ぎをするよりも、マイクロソフトならば“OLE”、アップル陣営では“OpenDoc”という機能こそマスコミは注目すべきだと思う。今後はOSがどうのこうのと言うのであれば、ソフトのパーツを組み合わせる自分なりのアプリケーションが作れる技術のほうがずっと重要で、“OLE”や“OpenDoc”はその代表例だからだ。

「Win 95」の日本語版が登場する年末にかけて、マスコミの知識不足からくる偏重報道はまだまだ続きそうだが、このコーナーの読者の君は本物を見分ける目を持って冷静に判断してくれることを願っている。



期待のソフトがソクソク
サターンに!!
引き続きサターンソフト1本
お買上につき
送料を200円値引きサービス!!

SEGA専門店
消費税不要!!
(全商品税込)

サタ

☎03-3258-9051 [代表]
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル
郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

セガサターン本体 特価	Vサターン本体 特価
■新作コーナー	
サンダーボルト1020	6,000円
ときめき麻雀	1020 6,000円
キンクオブリング	1020 5,200円
ルンパース	1027 7,000円
プリンセスメーカー2	1027 7,000円
占部物語 I	1027 5,200円
ウルトラウイズ	1027 5,200円
ぶよぶよ通	1027 4,300円
サイコロロン	1027 5,200円
神KING	1110 5,200円
XMEN	1122 5,200円

近衛真由 11/17	6,000円
燃えよプロ野球'95 11/下	5,200円
バーチャコップ(復讐) 11/24	7,000円
ギャラクシーファイト 11/24	5,200円
フェューダ 11/24	5,700円
パンパイア 12月	5,200円
■新作コーナー	
ウィニングポストEX	特価
ウィングアームズ	特価
永世名人	特価
学校の怪談	特価
球球界	特価
ゲルレーサー	特価
ゲームの達人	特価
グランチェイサー	特価
グレイテストナイン	特価

クロックワークナイト(上)	特価
クロックワークナイト(下)	特価
怪上バロディウス	特価
ゴータ (GOTHA)	特価
ゴールデンアックスII	特価
ザ野球拳 (18禁)	特価
実況ワフプロ野球'95	特価
シムシティ2000	特価
新忍伝	特価
水滸漢記	特価
スーチャーパイ	特価
スーチャーパイREMIX	特価
ストリートファイターROF	特価
将棋まつり	特価
真実見聞の物語	特価
スーパーリアル麻雀	特価
シヤニングウィズダム	特価

スラムダンク	特価
卒業II	特価
ダークシード	特価
タマ (TAMA)	特価
ツインビーキャッホー	特価
Dの食卓	特価
デイトナUSA	特価
デジタルピンボウル	特価
天竺無用	特価
熱血戦子	特価
匠長天竺II	特価
バーチャファイター	特価
バーチャファイターII	特価
バトルスウィッチ	特価
バトルモンスターズ	特価
パンツァードラグーン	特価
ファイナルロマンスII	特価

退かなるオーガスタ	特価
ブルーシカゴ	特価
Vゴール	特価
ブルーシード	特価
魔法騎士レイアース	特価
ミスト	特価
宝魔ハンターライム	特価
メタルファイターMIKU	特価
ゆみみくすりミックス	特価
RACE DRIVIN	特価
リグロードサーガ	特価
レイヤーセクション	特価
ワールドアドバンスド	特価
ワンチャイコネクション	特価

周辺機器	
サタンパット	2,200円
バーチャスティック	4,300円
パワーメモリ	4,300円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル6	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
サターンRFユニット	1,800円
サターンAVケーブル	1,800円
サターンRGB	2,000円
ムービーカード	17,800円
ホリサタスティック	4,300円
ピクチャーCDデコーダ	17,800円
フォトCDSS	3,400円
ミッションスティック	7,000円
レーシングコントローラー	5,200円

メガCD 2	11,800円
(クラシックディスク、人用、ベビノバ付)	
ワンダーメガ2	19,800円
(ワンダーメガコレクション付)	
バックアップRAM	4,600円
■新作コーナー	
シャドーラン	11月22日 5,500円
アフターバーナーIII	2,800円
アルシャーク	1,800円
アスラン戦記	2,800円
アランサング	1,800円
AN101	2,000円

アークスIII,III	2,000円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	2,000円
★ウィニングポスト	800円
ウィングコマンド	1,800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球(上)	1,800円
エコーザドルフィン(上)	2,800円
銀狼スペシャル	1,800円
★やんばあ2	2,000円
クイズスクランブル	1,000円
クラッシュ(ソフト入り)	1,000円
魔法道事	2,800円
★元朝歴史(ジギスカン)CD	1,800円
サイボーグ009	2,000円

ザサードワールドウォー	2,000円
サンダーストームFX	1,000円
★サンダーホーク	3,800円
シムアース	1,500円
シャドウオブビースト2	2,800円
★シュバルツシルト	3,800円
★シルキーリッパ	2,000円
ジャガー XJ	2,800円
雀豪ワールドカップ	3,800円
デスプリング	2,800円
★CD 三国志3	1,800円
真・女神転生(上)	3,800円
スイッチ	2,000円
スターブレード	3,800円
ソウルスター	1,800円

ソニック(上)	1,800円
ソルフィス	500円
ダークウィザード	1,800円
ダイナミックカントリークラブ	2,800円
WWFマニアツアー	2,800円
ダブルスウィッチ	1,800円
天舞メカ(上)	200円
Vay(上)	1,800円
デトネーターオーガン	1,000円
デスプリング	2,000円
デバステーター	2,000円
天下布武	1,800円
トムキャットアレー	1,800円
電忍アレスタ	2,000円
ナイトトラップ	1,800円

忍者ウォリアーズ(上)付	2,800円
ノスタルジア	1,200円
★信長頼朝伝(上)	2,800円
モータルコンバット(上)	2,800円
バトルコンパス	3,800円
バトルファンタジー	500円
バリアーム	1,500円
ブライズファイター	1,800円
ブラックホールアサルト	300円
フェイエリア	1,000円
ブライ	900円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	1,000円
ファイナルファイト	500円
ヘビノバ	500円

ヘブンリーシンフォニー	800円
マイクログラフ	2,800円
マイト&マジックIII	1,800円
★ゆみみくすり	2,800円
★ゆみみくすり	1,800円
らんま1/2(500円分テレカ付)	2,800円
リーサルII(銀付)	2,800円
リーサルII(ソフトのみ)	1,800円
ロードス島戦記	2,800円
ロードブラスターFX	2,800円
ワンダドッグ	300円
笑うせえるすまん	2,000円
ぼつるるメール	1,800円

メガドライブ2	(ソニックII付) 6,900円
■新作コーナー	
超時空ミラクルナイン7/21	4,800円
コミックス・ゾーン 9/1	5,500円
ジ・ウーズ 9/22	4,300円

エターナルチャンピオンズ	2,800円
F117 ステルス	3,800円
SDヴァリス	2,000円
NFLプロボール94	1,000円
NBA ブレイク	2,000円
INFA アタックパパー	3,800円
エレメンタルマスター	2,000円
ガイアレスタ	2,800円
火狼	2,000円
銀狼伝説2	2,000円
★カントレイト	4,800円
リングゲームショー	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
究極タイガ	2,000円
キングオブモンスターズ	2,800円
キングコロシアス	500円
キンクサーモン	2,800円
空牙	3,800円
クワイク	2,000円
グランドスラム	3,800円
クールバスター	3,800円
グレイランサー	3,800円
ゲインランド	2,000円
豪血寺一族	2,800円
コラムス	2,000円
コラムスIII	2,800円
ゴールデンアックスII	2,000円
ゴールデンアックスIII	2,000円

サイドポケット	4,800円
サイオブレッド	2,800円
サージングオーラ	3,800円
サンダーフォースIII	2,800円
★サンダーフォースIV	1,000円
三國志II	2,000円
斬〜夜叉門〜	500円
紫雲城	2,000円
G・I・M	2,800円
シーザーの野望II	2,800円
Jチャンピオンサッカー	1,000円
シャドウオブビースト	1,000円
★シャニングフォース	2,800円
★シャニングフォースII	2,900円
ジャングルストライク	3,800円
★雀豪伝説	2,800円
ジュラシックパーク	2,800円
ジェームスボンドII	1,000円
ジョーダンvsバード	1,800円
ジョーモンタナF	500円
ジョーモンタナII	500円
ジョーグ	1,000円
★新世紀ラガナセンチ	2,800円
修羅の門	2,000円
スーパー忍II	1,400円
スライムワールド	1,800円
スティールタロンズ	2,800円
★ストーリーオブア	2,800円

スーパーエアウルフ	3,000円
スーパーモナコGP	900円
スーパーモナコGPII	900円
スタークルーザー	900円
スプラッターハウスII	2,800円
スペースハリアーII	3,000円
セイントソード	1,000円
ゼロウイング	2,000円
ゾウゾウゾウ	2,000円
ソニックII	1,800円
ソニック&ナックルズ	2,800円
ソールキングダム	3,800円
大航海時代	3,800円
太閤立志伝	2,800円
太平記	300円
大魔界村	3,000円
★ダイナブラザーズII	2,800円
ダイナマイトヘッディ	2,800円
ターボアウトラン	2,000円
タスクフォースEX	2,000円
ダライアスII	2,800円
ダーウイン4081	2,000円
ダーナ	2,000円
タントアール	2,800円
チェルノブ	2,800円
ツインクルテール	3,800円
TMNT I	2,800円
TMNT II	2,800円

デンジャラスシード	2,800円
デッドバスケケットボール	1,000円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフII	1,800円
ドラゴンリベンジ	4,800円
ドリームチームUSA	1,800円
ドッジボール	2,600円
トム&ジェリー	2,800円
ドナルドダック	1,000円
ドラゴンボールZ	2,800円
ドラゴンボールZII	2,800円
中島大樹ランプリ	1,000円
中島スーパースター	2,800円
忍術武芸伝説	500円
信長の野望	2,000円
★バーチャレーシング	2,800円
ハイパーダンク	3,800円
ハイブリッドフロント	3,800円
パーティークイズメカ	2,800円
パチンコクニヤン	2,800円
パッドオーメン	2,800円
パッドマンリターンズ	2,800円
バトルゴルフファースト	1,500円
バトレイバー	3,800円
★バハムート戦記	500円
パワーモンスター	2,000円

PGAゴルフ2	500円
ビーストウォリアーズ	3,800円
ひょっこりひょうたん島	400円
プロフットボール	500円
★ふしぎの海のナディア	3,800円
ファイヤースタング	2,800円
ファステスト1	500円
ファンタジースターIV	2,800円
ぶよぶよ	1,900円
★ぶよぶよ通	2,800円
プリントストーン	1,800円
フルアルマナック	2,000円
ヘビユニット	2,000円
ベアナックルII	2,000円
ベアナックルIII	2,800円
ベブルビーの道	2,800円
北斗の拳	2,000円
ボリュース	700円
ボールジャックス	500円
マールマッドネス	3,800円
マスターオブモンスター	1,000円
マスターズゴルフ	2,000円
まじかるタル〜く〜	2,600円
まじかるハット	500円
マジンサウガ	900円
マスターオブウェポン	2,800円
魔天の新義	2,000円
魔物ハンター妖子	1,800円

32X本体	パチファイターIIミックス
■2,800円コーナー	
カオティック	
サイバプロール	
スターウォーズ32	
スペースハリアー32	
メタルヘット	
フレッドカプルスゴルフ	
テンゴ32X	
モータルコンバットII	
バーチャレーシングデラックス	
DDIM	

GGプラスワン	10,800円(レアイズ)
■900円コーナー	
キネティックコネクション	
ザ・プロ野球'91	
■1,000円コーナー	
ファンタジーゾーン	
トフスもん	
■1,500円コーナー	
アレスタII	
ガンバレルビー	
クラッシュダミー	
自己中心派	
新ギア	
ガンスターヒーロー	

リスターザシューティングスタ	
南島白鳥I	
南島白鳥II	
ドナルドダックII	
ドラゴンクリスタル	
バット&バタ	
ベアナックルII	
■2,000円コーナー	
ウディーポップ	
サイキックワールド	
オリンピックゴロート	
■2,300円コーナー	
ザン	
ジ・タマ	
ソニックII	
タントアール	
マクナルト	
モナコGP II	
GGリーグ'93	

ワギャンランド(再)	
バックマン(再)	
■2,600円コーナー	
なぞぶよ3	
なぞぶよII	
ライオンキング	
ミッキーマウスII	
マッピー(再)	
テイルズアドベンチャー	
■3,000円コーナー	
シャニングフォースII	
シャニングフォースII	
魔物ハンター	
■3,500円コーナー	
GG女神転生II	
シルヴァンテイル	
魔物ハンター	
SDガンダム	

ラストバイブル	
ロイヤルストーン	
レイアース2	
鬼神童子	
■3,800円コーナー	
シャニングファイナル	
GG周辺機器	
オートチューナー	8,500円
パワーバッテリー	4,100円
ピクウィンド	1,800円
カーアダプター	2,500円
AVケーブル	800円
増幅ケーブル	1,000円

ステレオDINコード	1,600円
セガタップ	2,000円
6 B パッド達人	2,000円
RF I	1,600円
RF II	1,600円
アスキーパッドMD6	2,400円
フレッシュクリナ	1,000円
コードレスパッドセット	2,000円
コードレスパッド	1,500円
ワンダーメガデコーダー	7,800円
カブコンパッドソルジャー	1,600円
XMD III	4,900円

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAXでのご注文は24時間受付けております。FAX:03-3252-8456 (TEL:03-3258-9051 受付10:00〜19:30) ●書留の場合はおつりのないようお願いします。●マスターシステムソフト一律200円 在庫についてはお問い合わせ下さい。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND 東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-25
資料請求などお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全 日 制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピュータゲームを制作することができます。
	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト養成講座

全 日 制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピュータグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1, 2, 3年コース)	単 科	月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	---	--------	--	---

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全 日 制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1, 2, 3年コース)	単 科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	---	--------	---	----------------------------------

サウンドクリエイター養成講座

全 日 制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1, 2年コース)	単 科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。
-------------	-------------------------	---	--------	-------------------------------------	--

Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

全 日 制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	Macintoshを使用しながら、高画質マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単 科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	サウンドクリエイターコース、Macグラフィックコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--	--------	---	---

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。
単科コースの期間は、基本的には1ヶ月です。
初心者・経験者問わず、ハシラを伸ばすために、お気軽に入学して下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座 [初心者コース]

■プログラミングの経験の無い方向け

Aコース

■BASICをマスターした方向け

Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け

Cコース

[経験者コース]

■BASICゲームプログラミングコース

■C言語ゲームプログラミングコース

■アセンブラゲームプログラミングコース

■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポザーコース

■サウンドドライバー作成コース



Edit

伝説の学校

今、大勢が語りはじめた

1996年4月生学校見学会実施中!



◆ 真実の勝利 ◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募(1社目)一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる
当学院のすごさが伝説化しつつあります。

11月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース

月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース

月曜日と木曜日又は、火曜日と
金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
AM10:00～PM12:30
PM6:30～9:30

新作ソフト スケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

表の見方

【各ジャンル略記】 ACT: アクション/RPG: ロールプレイング/SHT: シューティング/ADV: アドベンチャー/SLG: シミュレーション/SPT: スポーツ/RAC: レース/PUZ: パズル/TAB: テーブル/PIN: ピンボール/A-RPG: アクションロールプレイング/QIZ: クイズ/ETC: その他 *印のタイトルは初登場ソフト、○印のソフトはタイトル変更があったものです。なお、「対応等」の項目は、そのソフトに対応する周辺機器、及び推奨年齢などを記してあります。

SEGA SATURN セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月	13日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント〜	1,280円	セガ	ETC	
	13日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジョー・キーン・ブライアント〜	1,280円	セガ	ETC	
	13日 ゲームの鉄人 THE 上海	6,800円	サンソフト	PUZ	
	13日 ★RGBケーブル	2,500円	セガ	周辺	(21ピン)
	20日 X JAPAN Virtual Shock 001	6,800円	セガ	ETC	
	20日 サンダーストーム&ロードブラスター	6,800円	エクセコ	ETC	(2枚組)
	20日 とくめい麻雀パラダイス〜恵のてんばいビート〜	6,800円	ソニー・コンピュータ・エンターテインメント	TAB	X指定
	20日 キング・オブ・ボクシング	5,800円	ビクターエンタテインメント	SPT	
	27日 パーチャルオープンテニス	7,800円	イマジニア	SPT	
	27日 The PSYCHOTRON	5,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	ETC	
	27日 ぶよぶよ通(2)	4,800円	コンパイル	PUZ	
	27日 「占都物語」その1	5,800円	CRI	ETC	
	27日 ★結婚前夜	2,000円(予)	小学館プロダクション	ETC	
	27日 セガインターナショナル ビクトリーゴール	4,800円	セガ	SPT	タップ
	27日 ハングオンGP'95	5,800円	セガ	RAC	
	27日 アメリカ横断ウルトラクイズ	5,800円	ビクターエンタテインメント	QIZ	
	27日 プリンセスメーカー2	7,800円	マイクロキャビン	SLG	
	下旬 アスキーパッドX	2,580円	アスキー	周辺	
11月	2日 F-1 Live Information	5,800円	セガ	RAC	
	2日 ただいま悪魔開拓中!	5,800円	アルトロン	SLG	
	10日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バイ・チェン〜	1,280円	セガ	ETC	
	10日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	1,280円	セガ	ETC	
	10日 ぼくばくアニマル〜世界飼育保護選手権〜	4,800円	セガ	PUZ	
	10日 峠KING THE SPIRITS	5,800円	アトラス	RAC	ハンドル
	17日 ★野茂英雄ワールドシリーズベースボール	5,800円(予)	セガ	SPT	
	17日 戦略将棋	6,800円	EAV	TAB	
	17日 THE RAY MAN	5,800円	UBIソフト	ACT	
	22日 ★ぼっばらばおーん	4,800円	エコーソフトウェア	PUZ	
	22日 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	5,800円	カプコン	ACT	
	22日 ★オフワールド・インターセプター エクストリーム	5,800円	BMGビクター	SHT	
	24日 ★バーチャガン	2,900円	セガ	周辺	
	24日 バーチャコップ(ソフトのみ)	5,800円	セガ	SHT	銃、マウス
	24日 バーチャコップ(バーチャガン同梱パック)	7,800円	セガ	SHT	銃、マウス
	24日 宝珠箱	7,900円	セガ	TAB	
	24日 スーパーリアル麻雀グラフィティ	8,800円	セガ	TAB	X指定
	24日 FEDA〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜リメイク!	6,300円(予)	やのまん	SLG&RPG	
	下旬 ドラゴンボールZ 真武闘伝	6,800円	バンダイ	ACT	
12月	1日 ぶくろいのおどろきロジック	4,900円	サンソフト	PUZ	マウス
	中旬 ギャラクシーファイト ユニバーサルウォリアーズ	5,800円(予)	サンソフト	ACT	
	下旬 ストリートファイター II ムービー	6,800円	カプコン	ETC	(2枚組)
	未定 燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	5,800円	ジャレコ	SPT	
	未定 HAT TRICK HERO S	5,800円	タイトー	SPT	
	未定 シュトゥルム〜秘められし七つの光〜	4,800円	パイロエンターテインメント	ADV	
	1日 BUG/ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	5,800円	セガ	ACT	
	1日 ★NBA JAMTーナメントエディション	5,800円	アクレイトジャパン	SPT	
	1日 ★爆笑!! オール日本クイズ王決定戦DX	5,800円	吉本興業	QIZ	マルチタップ

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	8日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルトラネークリアル(予)〜	1,280円	セガ	ETC	
	8日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン(予)〜	1,280円	セガ	ETC	
	8日 ルパン三世〜THE MASTER FILE〜	5,800円	MIZUKI	ETC	
	15日 海底大戦争	6,800円	イマジニア	SHT	
	15日 ★AQUAZONE for SEGA Saturn	5,800円	9003 inc.	SLG	
	15日 ★ファーザークリスマス	未定	ギャガ・コミュニケーションズ	ETC	
	21日 QUOVADIS(クオヴァディス)	6,800円	グラムス	SLG&RPG	マウス
	22日 ★ヴァーチャルフォトスタジオ(仮)	6,800円	アクレイトジャパン	ETC	X指定
	22日 テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	マウス
	29日 ★ヴァンパイアハンター	6,800円	カプコン	ACT	
	下旬 Chaos Control(カオス・コントロール)	5,800円(予)	ヴァージン・エンタテインメント	SHT	
	下旬 湾岸デッドヒート	未定	バック・イン・ビデオ	RAC	ハンドル、ムービーカード
	下旬 必殺バチンココレクション	6,800円	サンソフト	TAB	
	下旬 シーバス・フィッシング	6,800円	ビクターエンタテインメント	SLG	
	下旬 天地無用/ 龍崎理ミックス・リミックス・DX	8,500円	ユーメディア	ADV	
	未定 ファイターズスティックX	3,580円	アスキー	周辺	
	未定 ★ブラック ファイアー	5,800円	ヴァージン・エンタテインメント	SHT	
	未定 The Tower	6,800円	オープンブック	SLG	
	未定 結婚〜Marriage〜	6,800円	小学館プロダクション	SLG	
	未定 ゴジラ 列島冒険	5,800円	セガ	SLG	
今年	未定 セガラリー・チャンピオンシップ	未定	セガ	RAC	
	未定 グライアス外伝(仮)	5,800円	タイトー	SHT	
	未定 DX人生ゲーム	5,800円	タカラ	TAB	
	未定 クリーチャー・ショック	6,800円	データイースト	SHT	(2枚組)
	未定 ★マジカルドロップ	5,800円	データイースト	PUZ	
	未定 ★リターン・トゥ・ソーク	5,800円	バンダイビジュアル	ADV	マウス
	未定 北斗の拳	5,800円	バンプレスト	ACT&ADV	
	未定 ★日灼けの思い出(予) (続編)	5,800円(予)	やのまん	PUZ	マウス
	未定 ROBO-PIT	未定	アルトロン	ACT	
	未定 ★超兄貴〜究極無敵銀河最強男〜	未定	メサイヤ	SHT	
	未定 プロ麻雀 極S	6,800円	アテナ	TAB	
今年	未定 ストリートファイターZERO	未定	カプコン	ACT	
	未定 GOTHIA II〜天空の騎士〜	未定	光栄	SLG	
	未定 援軍の決断 II	未定	光栄	SLG	
'95年内	未定 レポリューションX	未定	アクレイトジャパン	SHT	
	未定 神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定 実戦! パチスロ必勝法SP(仮)	未定	サミー	TAB	
'95年末	未定 ガーディアンヒーローズ	5,800円(予)	セガ	RPG	
	未定 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	6,800円(予)	セガ	SLG	
	未定 ドラゴンフォース	未定	セガ	RPG	
	未定 NINKU 忍空 〜雄気な坂等の大盗案!〜	未定	セガ	ACT	
	未定 ☆バーチャレーシング セガサターン	未定	バム・エンタテインメント	RAC	ハンドル
	未定 ガンバード	5,800円	アトラス	SHT	
	未定 真・女神転生 デビルサマナー	6,800円	アトラス	RPG	
	未定 3Dロボットシューティング(仮)	未定	ゲーム・アーツ	SHT	通信対戦
	未定 ★ちびまる子ちゃんの対戦ばすだま	未定	コナミ	PUZ	
	未定 闘神伝S(仮)	未定	タカラ/セガ	ACT	
	未定 ザ・ホード	未定	BMGビクター	SLG	
'95年	未定 パーチャファイター2	未定	セガ	ACT	
1月	12日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ〜島崎(予)〜	1,280円	セガ	ETC	
	12日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャン・ファール(予)〜	1,280円	セガ	ETC	
	未定 アローン・イン・ザ・ダーク2	5,800円	EAV	ACT	
	未定 四柱推命ピタグラフ	5,800円	ゲーム・ポリスター	ETC	
	未定 ★アルバート・オデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	未定	サンソフト	RPG	
	未定 DEATH MASK	未定	バンダイナムコゲームス	ADV	
	未定 ★松方弘樹のワールドフィッシング	未定	メディアクエスト	SLG	
2月	9日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸(予)〜	1,280円	セガ	ETC	
	9日 パーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクミル(予)〜	1,280円	セガ	ETC	
	未定 ★セルシオン	5,800円	EAV	SHT	
	未定 FIFAサッカー'96	5,800円	EAV	SPT	
	未定 ★くるりんPA	3,980円	スカイシンシステム	PUZ	
	未定 ZORK I	未定	開光社	ADV	
	未定 ★南の島にブタがいた(仮)	未定	スコラ	ADV&PUZ	
3月	未定 レインドロップス	5,800円	EAV	ACT	
	未定 ★フィッシング甲子園	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定 風水先生(仮)	5,800円	HAMLET	SLG	
	未定 龍崎理将棋道場	5,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応専
3月	未定	未定	ヴァージン・インターナショナル	ADV	
	未定	未定	オー・シー・シー	ETC	
'96年春	未定	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定	未定	セガ	ADV	
	未定	未定	セガ	ADV	
	未定	未定	角川書店	RPG	
	未定	未定	グラムス	SLG/RPG	
	未定	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	5,800円	テクモ	SPT	
	未定	未定	日本クリエイト	ADV	
	未定	未定	パイ	SLG/RPG	
	未定	未定	ピング	SHT	
	未定	未定	ピング	SHT	
	未定	未定	MIZUKI	SLG	
'96年	未定	未定	アルトロン	SLG	
	未定	未定	サクセス	SHT	
'97年	未定	未定	サクセス	SHT	
発売日未定	未定	未定	セガ	SPT	
	未定	未定	セガ	A-RPG	
	未定	未定	セガ	RPG	
	未定	未定	ワークシステムワークス	SLG	
	未定	未定	I S C	TAB	
	未定	未定	アクレイトジャパン	SHT	
	未定	未定	アクレイトジャパン	ACT	
	未定	未定	アスキー	TAB	
	未定	未定	アスキー	ADV	
	未定	未定	アスキー	SLG	
	未定	未定	SNK	ACT	
	未定	未定	SNK	ACT	
	未定	未定	エス・ビー・エス	SPT	
	未定	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	未定	エポック	未定	
	未定	5,800円	EAV	SHT	
	未定	未定	EAV	SLG	
	未定	未定	EAV	SHT	
	未定	未定	EAV	SHT	
	未定	未定	EAV	RAC	
	未定	未定	クライマックス	ACT	
	未定	未定	コナミ	ADV	
	未定	未定	コナミ	SLG	
	未定	未定	サンソフト	ADV	
	未定	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	未定	システムソフト	SLG	
	未定	未定	システムソフト	SLG	
	未定	未定	ジャレコ	TAB	X指定
	未定	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	未定	ジャレコ	ADV	
	未定	未定	スーム	ACT	
	未定	未定	ゼンマイエンタテインメント	SLG/RPG	
	未定	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	未定	タカラ	ACT	
	未定	未定	タカラ	ETC	
	未定	未定	日本物産	RAC	
	未定	未定	日本物産	SLG	
	未定	未定	日本物産	SHT	
	未定	未定	日本物産	TAB	
	未定	未定	パイオニアLDC	A-RPG	
	未定	未定	ハドソン	RPG	
	未定	未定	ハドソン	RPG	
	未定	未定	バンダイ	PUZ	
	未定	未定	バンダイ	ACT	
	未定	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	未定	BMGビクター	SPT	
	未定	未定	BMGビクター	SHT	
	未定	未定	BMGビクター	RPG	
未定	未定	ビクターエンタテインメント	SHT		
未定	未定	マルチソフト	SHT		
未定	未定	MIZUKI	ETC		
未定	未定	メサイヤ	ACT		
未定	未定	メディアリンク	RAC		

MEGADRIVE

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	パッケージ
10月	27日 バットマン フォーエヴァー	未定	アクレイトジャパン	ACT	24M	
	27日 フォアマン フォー リアル	未定	アクレイトジャパン	SPT	24M	
	未定 ベベムがPENGO	4,980円	セガ	ACT	未定	
	未定 サージカルストライク	6,800円	セガ	SHT	CD	
発売日未定	未定 ズールのゆめほうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M	
	未定 シャドウラン	7,800円	コンパイル	RPG	CD	
	未定 魔導物語Ⅰ	未定	コンパイル	RPG	16M	
	未定 エイリアン3	未定	ビクター東海	ACT	4M	
	未定 サムライスピリッツ	6,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	CD	

SUPER 32X ○スーパー32X対応

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
10月20日	バーチャファイター	7,800円	セガ	ACT	32M	

GAME GEAR ゲームギア

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
10月	20日 ギアスタジオム平成版	3,500円	ナムコ	SPT	1M	
	27日 バットマン フォーエヴァー	4,800円	アクレイドジャパン	ACT	4M	
	27日 フォアマン フォー リアル	4,800円	アクレイドジャパン	SPT	4M	
11月	3日 ★忍空外伝 ヒロユキ大活劇	4,800円	セガ	PUZ	4M	
	17日 ソニックラビリンス	3,800円	セガ	ACT	4M	
	24日 Jリーグサッカー ドリームイレブン	5,500円	セガ	SPT	4M	
	24日 魔導物語A—ドキドキぱけ〜しゅん—	5,500円	コンパイル	RPG	4M	
	24日 ポケット蛋荘(再発売)	3,500円	ナムコ	TAB	1M	
12月	8日 ゴジラ®〜怪獣大進軍〜	5,500円	セガ	SLG	4M	
	未定 ★スーパー桃太郎電鉄Ⅲ	5,800円	バドソン	TAB	4M	
	未定 ★LUNAR —さんぽる学園—	5,800円	ゲームアーツ	RPG	4M	
	未定 ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	3,800円	セガ	PUZ	4M	

各タイトル変動チェック!

毎月の発売スケジュールで、大きな変動のあったものをチェックするこのコーナー。まずは、先月号で「発売リストから消えた」と掲載したコンパイルのメガドラ版「魔導物語」から。最近の急速な市場の状況の変化から、発売が見合わされるとの情報に

対し、ユーザーからの反響が非常に大きかったことを重視し、同社から「どのような形を取ってでも必ず発売はするようにするので、心配しないでいてほしい」と発売の意向をもらった。これはメガCDの「シャドウラン」も同様だそうだが、他では、CGポートレートシリーズの影丸編が12月から2月に変更になってるぞ、要チェックだ。

セガエンタープライゼス

メジャーリーグで大活躍の野茂投手の野球ゲームがセガサターンで急遽発売決定/迫力のピッチングでアメリカ・日本を熱狂の渦に巻き込んでいるトルネード投法が、ゲームでも再現されています。また、メジャーの選手が実名で入っており、実況も雰囲気満点!

アルトロン

現在2つのソフト開発が順調に進行中/1つ目は11月2日発売の「ただいま帰国報告中」シミュレーション+αの新感覚ゲーム。2つ目は12月発売の「ROBO-PIT」。まだまだ開発中ですがロボットが格闘する新タイプのアクションゲーム。年末のアルトロンに乞うご期待!

小学館プロダクション

結婚をリアルに、そして、明るく楽しくシミュレートした新感覚ゲーム「結婚〜Marriage〜」。年末発売に向け、開発もいよいよ佳境に入っています。なお、キャラクター原画と豪華声優陣のおしゃべりが楽しめる、「結婚前夜」が10月27日発売決定/限定版なので、お求めはお早めに。

タイトー

みなさん先月のCSGには遊びに来てくれたかな? タイトーももちろんセガサターンを出展したぞ/「レイヤーセクション」「ハットトリックヒーローS」そして「ドライアス外伝(仮称)」どれも大好評で、きつと満足してくれたはず。発売日が待ち遠しいよね!

バック・イン・ビデオ

みなさん、初めまして/バックインビデオが12月に自信を持って発売するのが「湾岸デッドヒート」。熱いバトルに勝つと、女の子を隣に乗せることができるんだ。痛みつきになること間違いないだよ。デッドヒートガールズもデビュー決定/こちらも応援よろしくね。

カプコン

お待たせご発の「X-MEN」ついに発売日が決定/しました。11月22日に海を越えての登場です。同じく11月発売予定の「ストII」ムービーや、発売が決定したばかりの「ストリートファイターZERO」など、カプコンの年末ラインナップは超大作ぞろい。首を長くして待っててくださいね。

エレクトロニック・アーツ・ビクター

11月17日発売の「戦略将棋」は、CPUが使う戦法を数十種類の中から選択することができる画期的な将棋ソフトだから、これで弱点を鍛えて実戦に生かそう/もちろん戦法をランダムにすることもできるよ/秋の夜長にじっくりと将棋をするのも良いんじゃないかな。

SNK

サターンユーザーのみなさん、はじめまして。ネオジオでおなじみのSNKです。このたび、クロスライセンス契約が実現し、サターンとネオジオの人気ソフトがお互いに移植可能となりました。ネオジオには鉄狼やサムライなどの超遊べるソフトがたくさんあるので、何が移植されるかお楽しみに!

光荣

競馬SLG「ウイニングポストEX」がついに発売されたね。このゲームでは、いかに強い馬に巡り会えるかが、結構重要だったりするんだけど、データ集「ウイニングポストEX」があれば、バッチリだ。馬や登場人物のデータが満載で、とっても魅力的な1冊だぞ。

ゲーム・アーツ

撃って爽快、壊して爽快、倒して痛快。正真正正から上空から強いを定めて攻撃!!プレイ中のあなたは、真剣なマナザン!!。ロ元には薄笑い浮かんでいるはず。そんなズキナ「3Dロボットシューティング(仮)」は、戦略シミュレーションの要素も含んで今冬登場!!

翔泳社

弊社のサターン第1弾タイトルとして発売されました「ブレイクスルー」(販売:BMGビクター株式会社)。新タイプつづし「パズルの世界をぜひあなたもお試ください。ちなみにブレイクステーション版は12月発売予定ですのでそちらもよろしくお願い致します。

ソフトメーカー伝言板 SOFT MAKER INFORMATION

メーカー伝言板 募集中!!

いきなり新作を発表してくるメーカーさんや、最近ちょっとごぶさたしている気になるメーカーさんなどに、近況やソフトのPRなどをしてもらうこのコーナー。じっくり読んでいってみると、意外な掘り出し情報があるかもよ?

データイースト

9月に行われた「第17回CSG秋の新作発表会」に出展した「クリューチャーショック」いかがでしたか?早くゲームをしてみたいのですが……期待しちゃいます。何か夜中に1人でヘッドフォンして電気を消してこれやったら、もうワクワクしますよ!きっ

日本クリエイト

サターンユーザーの皆様/「3×3 EYES〜吸精公主〜」がついに移植決定です。自社では初めての参入なので、スタッフ一同、気合入ってます/SS版オリジナルのOPやビジュアルはもちろん、他機種にはなかった……とか……おおっと、それは今後の記事をチェックって感じ……です。

メディアクエスト

1月に実写画面を派手に取り込み、ゲーム性を豊かにしたサターン発の本格的リシミュレーション「松方弘樹のワールドフィッシング」を発売するほか、その他3本を早いうちにリリースしたいと考えています。今後のメディアクエストの動きには要チェックですぞ。

MIZUKI

12月7日発売の「ルパン三世 THE MASTER FILE」を買うと、抽選でオリジナルセル画を150名様にプレゼント/普段のルパンの格好ではなくて、ドレスアップしたルパンが見られる。欲しい人は、ソフト内封のアンケートハガキを送ってね。

やのまん

いよいよ発売が近づいてきた「フェーダ・リメイク/」。声優を起用したアニメーション部分、すべて描き直した戦闘シーン、新しく加わったキャラクター、必殺技などの新要素によって単なる移植にはとどまらない、自信作です。ご期待ください。

エコールソフトウェア

新作「ぼっぱらばおへん」で新しいタイプの落ちものを作りました。きつとこれからのパズルの主流になるぼおへん。やってみるとなかなかハマりまくるので要注意。対戦で熱くなって友達をなくさないでね。新しい物好きの人は絶対チェックしないとおくれるぼおへん。

サタマガ編集部チェック!!

今月はサターンソフトのラインナップに続々と新規参入メーカーが入ってきて、サターン市場がさらににぎやかになってきているのが、わかるかな。みんなもこの活況に、現在全ハード中一番の勢いを感じているんじゃないかな?ちなみに、「サタマガ」発売から数日中には、そろそろ来年期待の新作

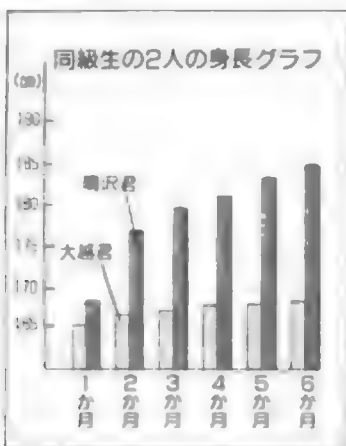
が続いて発表されていく予定だ。前々から噂になっていた某H社の爆発するゲーム(笑)や某C社の超有名パズルの最新続編など。どれも期待度は高いぞ。また「VF2」の発売日も来月決まる見込み。こちらは意外と早いかもよ?次号は、月2回刊に合わせ、恒例の企画も復活。来月大募集予定だぞ。



1か月で
10センチ
計画 1日20分!!ビデオを見ながらトレーニング!!

私たちの身長差は 伸長法の差です。

講座 伸長法



身長差は
頭の良し悪しとは
関係ありません

目標達成!

会員の鳴沢明君(19歳)は
見事185cmの目標
を達成しました。

でもネ...

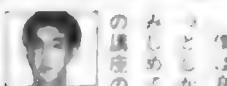
自然にまかせた大越君

伸長法を実践した鳴沢君

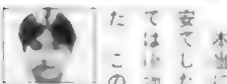
身長は足から伸ばす
DNAシステムがベスト!

各地であがる成功者の声
話題の伸長効果!!

喜びの声



僕は身長が「ちよ
としかなく、とてし
たしめした。でも、こ
の講座のおかげで今で
は「ちよ」を超え
喜んでます
(松尾誠司・15)



本当に伸びるのか不
安でした。でも、今
では「ちよ」まで伸びまし
た。このプログラムは
必ず伸びると
実感しました
(野田武雄・15)



「ずっと身長が低いま
まだったから」と不安
でした。雑誌を見てす
ぐ入会。14・6cmも伸
び本当に嬉し
かったです
(竹本真也・14)

**チャンス
とじみハガキを
今すぐポストへ!**
案内資料を無料急送

驚異のヨーガ効果と現代科学の勝利!
まず、最初にお約束したいの
は、その効果! 当アカデミー
には、全国津々浦々から「あき
らめていたのに伸びた! 20才か
らでも伸びた!」という感謝の声
が続々寄せられている。近代ヨ
ーガと現代の人体科学を合体さ
せた「ヨーガ伸長法」がキミを
強力にサポート!
もし、チビのままだとするレ
キミの人生は、とてもじめな
ものになるはずだ。男女交際、結
婚問題、就職活動で、チビは大
きなハンディキャップ。キミの性
格や能力がどんなに素晴らしいと
も、マイナスの評価を下されてし
まう。馬鹿馬鹿しい現実だ!

「20分、1日のトレーニング
キミが払う努力は、たったのこ
れ!」という、世界初のビデオ付
教材で、ラクラク楽しくながら、
日に日に、身長はアップする。危
険な器具や薬は一切、使わない
身長は決して遺伝だけではない!
各地で21万人が実行している。身
長は遺伝で決まるものではないの
だ。その決め手は、DNA。くわ
しいシステムは、無料の案内書で
キミの未来が大きく変わる!

世界記録保持者がこのシステムの開発者
●龍村 修先生 骨端軟骨と成長ホ
ルモンとの関係の研究し、DNAシス
テムを開発
●古川咲子先生 総合ヨーガ研修会
を主宰。ヨーロッパ・アメリカなど
世界で活躍。気功術にも精通。
●飯塚律子先生 ヘルスフーズ研究
所を主宰。あらゆる角度から食生活
を研究。我が国の栄養学の権威
※DNAシステムとはダイナミック・ナゴ
アドバンスメントホルモンの力で骨端軟骨を
直接刺激し、成長ホルモンを活性化させ、伸長
を促進させる方式を言います。

クリエイティブヒューマン

でんわ03-5443-8469代

通信販売

※780

一万円以上御注文の方は送料をサービス致します。(本体を除く)

着払い・年中無休

human 営業時間 AM10:00~PM8:00

FAXは24時間受付
03-5443-6593

イチオシ新作情報

10/27



ハンクオンGP'95

セガ/SS/定価¥5,800

今までレースゲームといえばF1やラリーばかり。「デイトナ」も「セガラリー」もいけど「俺はバイクレースのゲームで遊びたいんだよ」という方、お待ちしました。あの名作ハンクオンが、SS仕様となって競いも鮮やかに復活! もちろんレーシングコントローラーにもバッチリ対応していますよ。

予約特価 ¥5,280

10/27



プリンセスメーカー2

マイクロキャビン/SS/定価¥7,800

運に恵まれた、同作の決定版。他機種でも大好評の「プリンセスメーカー」シリーズの最新作がSSに登場です。果ては結婚か、それとも一國の王女となるか。シリーズの人気を支える多彩なイベントとキャラクター達が、あなたを飽きさせる事なく楽しませてくれるでしょう。

予約特価 ¥7,180

ぶよぶよ通

痛快パズルの決定版!
SSでもばよえ〜ん!

¥4,380 Vs

S-RPGの
「革命児」

11/24



落ちもの
パズルの
『帝王』

10/27

フィーダ

エンブリムオブジャスティス
リメイク!

帝国と反乱軍の死闘再び!
玉木キャラの魅力満載!

¥5,780

発売日	タイトル	価格
10/23	ゲームの鉄人 THE 上海	¥6,280
10/23	バーチャファイター2G 特別バージョン	¥TELにて
10/23	バーチャファイター2G 特別バージョン	¥TELにて
10/26	ときめき麻雀パラダイス	¥6,280
10/27	モカインターナショナルとクローニール	¥4,380
10/27	ザ・サイコロ	¥5,280
10/27	バーチャルオープンテニス	¥7,180
10/27	占都物語	¥5,280
10/27	キング オブ ボクシング	¥5,280
10/27	ワールドシリーズベースボール	¥5,280
10/27	アメリカ横断ウルトラクイズ	¥TELにて
10/27	結婚前夜	¥1,780
10/27	たたいま惑星開拓中!	¥5,280
10/27	サンダーストーム&ロートフラスター	¥6,280

会員のお得

一度購入されたお客様は、全て会員登録いたします。そして次回から御注文の際は、全商品(特価を除く)がおトクな5%割引に!

下記の住所まで送ってね
イラスト募集

今月の特価

MC アルシャーク	¥1,580
MC Aランクサンダー	¥980
MC AX-101	¥980
MC プリンセスオブベルジャ	¥180
MC スターブレード	¥980
MC ジュラシックパーク	¥980
MC バトルファンタジー	¥500
MC NBAジャム	¥980

消費税サービス

MC リアルエンフォーサーズII	¥1,980
MC ストリートファイターII プラス	¥980
MC ウルフチャイルド	¥500
MC バルスマン	¥1,980
MC リスターシューティングスター	¥1,980
MC ぶよぶよ通	¥1,980
MC ダイナマイトヘッティ	¥1,980
MC ソニック&ナックルズ	¥1,980
MD1 モータルコンバットII	¥1,980
MD クルーボール	¥500

寝見過さないで下さい



11月22日発売!
大好評予約受付中
3RADD
定価¥7,800
の品(税込) ¥5,980
■広告のページを見てネ!

セガサターン

バーチャファイター	¥TELにて
ワンチャイコネクション	¥TELにて
ミスト	¥TELにて
ゲイルレーサー	¥TELにて
GOTHA	¥TELにて
クロックワークナイト 上巻	¥TELにて
真説 夢見屋	¥TELにて
幽霊伝説 大正	¥TELにて
RAMPO	¥5,880
DAYTONA USA	¥4,680
パンツァードラグーン	¥5,480
ピクトリーゴール	¥5,480
ぼばいっとへへれけ	¥4,980
ペブルビーチゴルフリンクス	¥7,280
麻雀最強伝説	¥5,480
タイタロス	¥5,880
EMITTER-1	¥6,980
EMITTER-2	¥6,980
EMITTER-3	¥6,980
ヴァーチャルハイトライト	¥4,980
三國志IV	¥11,580
幽霊伝説アスタル	¥4,980
グランチェイサー	¥4,980
スーパーリアル麻雀PV	¥7,680
地上バロチウスだ!	¥4,980
完全中絶プロ野球クレイテストナイン	¥4,980
新・恋姫	¥4,180
デジタルピンボール	¥4,980
バトルモンスターズ	¥4,980
ブルーシート 奇想伝説録	¥4,980
サイドボケット2	¥5,880
ゲームの達人	¥7,780
無限伝説プリティファイターX	¥6,780

平成天オバカボン すすめ!バカボンズ	¥4,180
DARK SEED	¥4,980
学校の怪談	¥4,980
バーチャルバレーボール	¥6,780
熱血闘子	¥4,980
実況バワフルプロ野球'95	¥4,980
バーチャファイターREMIX	¥3,980
口的美食	¥7,880
リグロートサーカ	¥4,980
クロックワークナイト 下巻	¥3,980
ゆめあひくす REMIX	¥4,980
THE 野球拳スペシャル	¥6,280
シャイニングウィスタム	¥5,100
レースドライブ	¥5,100
卒業IIネオ・シネレーション	¥5,880
学校のゴワイわさ 花子さんが来た	¥4,180
麻雀最強伝説	¥5,880
テレビアニメスラムダンク	¥5,880
ウイニングボスターEX	¥5,880
ストリートファイターリアルバトルフィルム	¥5,100
球転界	¥5,100
魔法騎士レイアース	¥4,180
水戸黄門	¥5,100
ファイブ外伝 プレイシングトルネード	¥5,880
A1 将棋	¥6,280
実戦麻雀	¥6,280
ブレイクスルー	¥5,100
将棋まつり	¥7,880
フルシカゴブルース	¥6,980
QUANTUM GATE1	¥5,100
ワールドアドバンス 大戦略 鋼鉄の戦艦	¥6,980
マスターズ 遙かなるオーガスタ3	¥5,100
レイヤーセクション	¥5,100
スチームギアマッシュ	¥5,100
永世名人	¥4,880
魔法の雀士 ぼえぼえボエミ	¥6,980

シムシティ2000	¥5,100
アイドル雀士スーパースターREMIX	¥6,180
ウイングアームズ 華麗なる麻雀王	¥5,100
メタルファイターMIKU	¥5,880
信長の野望・天翔記	¥8,800
ゴルデンアックス・ザ・デュエル	¥5,100
宝蔵ハンターライム	¥7,880
出たなツインビーヤッホー!	¥5,100
天地無用! こくらくCD-ROM	¥6,980
サターンスーパーvol.2	¥TELにて

スーパー32X・メガドライブ

スペースハリアー	¥3,880
スターウォーズアーケード	¥6,480
DOOM	¥5,480
アフターバーナーコンプリート	¥3,880
V.R DELUXE	¥6,880
サイバーボール	¥5,480
TEMPO	¥5,480
フレッドカプルスゴルフ	¥6,880
メタルヘッド	¥5,480
モータルコンバットII究極神拳	¥6,880
三國志IV	¥10,880
シャドウラン	¥5,460
ファールンハイト	¥4,760
コミックスゾーン	¥5,460
ジ・ウース	¥3,980

ハード

セガサターン	¥31,980
メガドライブ2	¥6,280
メガCD2	¥9,980
スーパー32X	¥13,440
カプラーゲームギア各種	¥9,880

ゲームギア型ギアバック	¥11,800
アタリシカカープラス	¥29,800

パーツ

SS コントロールパッド	¥2,280
SS バーチャスティック	¥4,380
SS レーシングコントローラー	¥5,380
SS アナログミッドジョイスティック	¥6,980
SS シャトルマウス	¥2,780
SS ファイティングスティック	¥4,680
SS サンサターンパッド	¥3,180
SS ファイティングコマンダー	¥2,280
SS トルネードパッド	¥2,740
SS トルネードスティック	¥4,680
SS マルチターミナル6	¥3,480
SS パワーメモリー	¥4,380
SS モノラルAVケーブル	¥1,840
SS ステレオAVケーブル	¥1,840
SS S端子ケーブル	¥1,840
SS RFユニット	¥1,840
SS 電子ブックオペレーター	¥3,480
SS フォトCDオペレーター	¥3,480
SS ムービーカード	¥18,280
GG パワーバッテリー	¥4,480
GG ビックウインドウ2	¥1,780
GG TVオートチューナー	¥9,980
MD コントロールパッド達人	¥1,880
MD ファイティングパッド6B	¥1,880
MD MD1用ACアダプター	¥1,180
MD MD2用ACアダプター	¥1,180
MC フレッシュクリーナー	¥2,400
JG コントローラー	¥1,900
JG Sビデオケーブル	¥1,900

新作を予約された方には、消費税をサービスします。クリエイティブヒューマン通販部 東京都港区芝1-11-16 ニチリンビル4F

12月8日

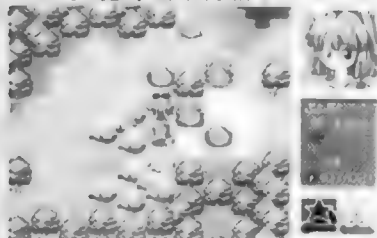
CD-ROMになる

Disc
DS vol.9

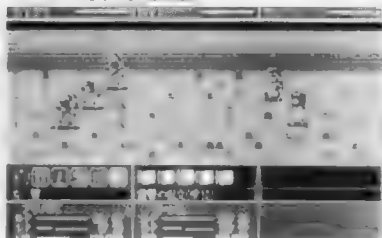
BOOKタイプ ゲームソフト

10月6日発売vol.8 もヨ・ロ・シ・ク

SLG 大魔導戦略物語'95



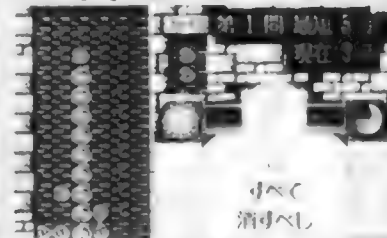
RPG 幻世快盗伝



ACT ナックルキッド



PZL なぞぶよ



アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移転を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、

のボールペンが鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字は算用数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が5の場合	(例2) 回答が08の場合	(例3) 回答が15の場合	(例4) 回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7
複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の特から入れてください	01	07	15	...

1 性別 男性 1 女性 2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

- 01 小学生
- 02 中学生
- 03 高校・高専生
- 04 大学・大学院生
- 05 短大・専門学校生
- 06 予備校生
- 07 事務職
- 08 営業・販売職
- 09 専門・技術職
- 10 管理職
- 11 自営業
- 12 公務員
- 13 アルバイト
- 14 主婦
- 15 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (8冊まで)

- 01 ファミコン通信
- 02 ファミコン通信 BROS
- 03 GameWalker
- 04 Vジャンプ
- 05 覇王

06 ゲームオン!

07 電撃王

08 寿現夢

09 LOGiN

10 ゲームスト

11 ゲーム批評

12 サターンスーパー

13 サターンファン

14 ファミリーコンピューターマガジン

15 セガサターンマガジンのみ

6 今月の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 すごく良い

02 良い

03 普通

04 良くない

7 本誌の1ヶ月間になった時、値段がいくらなら毎号買いますか。 ※3桁の実数で

8 表1の今月の記事で内容が面白かった(良かった)ものを8つまであげてください。

9 表1の今月の記事で面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

10 表2からあなたがもっているハードをあげてください。(8つまで)

11 表2からあなたが購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを5本まで選んで答えてください。

表2 ハードリスト

- | | |
|----------------------|------------------------|
| 01 セガサターン、Vサターン | 11 NEOGEO (CDを含む) |
| 02 ハイサターン | 12 ゲームギア |
| 03 メガドライブ(ワンダーメカを含む) | 13 バーチャルボーイ |
| 04 スーパー32X | 14 ウルトラ64 (任天堂次世代機) |
| 05 レーザーアクティブ | 15 ムービーカード (ビデオCDデコーダ) |
| 06 プレイステーション | 16 フォトCDオペレーター |
| 07 3DO (REAL、TRY) | 17 電子ブックオペレーター |
| 08 PC-FX | 18 レーシングコントローラ |
| 09 スーパーファミコン | 19 バーチャスティック |
| 10 PCエンジンシリーズ | 20 アナログミッションスティック |

表3 ソフトリスト

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 001 アイドル選手スーパースター(仮) | 069 「占部物語」その1 |
| 002 アメリカ横断ウルトラクイズ | 070 戦略将棋 |
| 003 ARENA | 071 セロヨンチャンプSpecial(仮) |
| 004 アルバートオデッセイ外伝 | 072 ZORK 1 |
| 005 アローン・イン・ザ・ダーク2 | 073 ただいま悪魔界脱走中! |
| 006 ISTO E ZICO ~ジコの考えるサッカー~ | 074 誕生~デビューS~ |
| 007 ヴァンパイアハンター | 075 ダークセイバー(仮) |
| 008 USTラックチャンプ(仮) | 076 ダービースタリオン(仮) |
| 009 Wizard's Harmony | 077 大冒険(セント・エルモスの奇跡) |
| 010 ウイングコマンドーII | 078 ダライアス外伝(仮) |
| 011 ウルトラマンリンク(仮) | 079 ちびまる子ちゃんの対戦ばするだま |
| 012 エアースアドベンチャー | 080 超兄貴~究極無敵銀河最強男~ |
| 013 エイリアン トリロジー | 081 テーマパーク |
| 014 X JAPAN Virtual Shock 001 | 082 悪魔の迷宮 |
| 015 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM | 083 テクモスーパーボウル(仮) |
| 016 NBAバスケットボール サターン | 084 天外魔境外伝 第四の黙示録 |
| 017 NBAJAMトナメントエディション | 085 天竺無用/ 龍闘ミックス・リミックス・DX |
| 018 F-1 Live Information | 086 DEATH MASK |
| 019 おーちゃんのお絵かきロジック | 087 DX人生ゲーム |
| 020 オフワールド・インターセプター エクストリーム | 088 THOR~雷神王紀伝~ |
| 021 異国大戦争 | 089 群KING The Spirits |
| 022 Chaos Control(カオス・コントロール) | 090 異域伝説(仮) |
| 023 金沢将棋 | 091 とくめき麻婆バラダイス |
| 024 ガーディアンヒーローズ | 092 とくめきメモリアル |
| 025 ガーディアンフォース | 093 ドラえもん(仮) |
| 026 龍虎伝説 | 094 ドラゴンフォース |
| 027 ガンバード | 095 ドラゴンボールZ 真実闘伝 |
| 028 機動戦士ガンダム(仮) | 096 ナイトストライカーS |
| 029 キング・オブ・ボクシング | 097 NINKU 忍空 |
| 030 ギャラクシーファイト | 098 ノバストーム |
| 031 空想科学ガリバーボーイ(仮) | 099 野茂英雄ワールドシリーズベースボール |
| 032 QUOVADIS(クオヴァディス) | 100 HAT TRICK HERO S |
| 033 聖闘士星矢 冥王篇 | 101 ハングオンGP'95 |
| 034 結婚~Marriage~ | 102 バーチャコップ |
| 035 熱帯夜 | 103 バーチャファイター2 |
| 036 ゲームの鉄人 THE 上海 | 104 バーチャファイターCGポートレートシリーズ |
| 037 現代大戦艦 Strikes(仮) | 105 バーチャルオーブンテニス |
| 038 コットン2 | 106 バーチャレーシング セガサターン |
| 039 コブラ・ザ・サイコガン | 107 爆走!! オール吉本クイズ王決定戦DX |
| 040 GOTHA II~天空の騎士~ | 108 ばくばくアニマル |
| 041 ゴジラ 列島震動 | 109 BUGノ |
| 042 サクセスストーリー | 110 ばばらばおーん |
| 043 サクラ大戦 | 111 日焼けの思い出(+短くり) |
| 044 3x3EYES ~吸血公主~ | 112 ビューポイント |
| 045 サンダーストーム&ロードプラスター | 113 FARADOON(仮) |
| 046 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 114 ファンタジーアース(仮) |
| 047 The PSYCHOTRON | 115 フィッシング甲子園 |
| 048 THE 7TH GUEST 2 11TH HOUR | 116 FIFAサッカー'96 |
| 049 The Tower | 117 風水先生(仮) |
| 050 THE RAY MAN | 118 FEDA |
| 051 シーバス・フィッシング | 119 ブラック ファイアー |
| 052 シュトラール | 120 ふよふよ過(2) |
| 053 ショック・ウェーブ | 121 プリンセスメーカー2 |
| 054 新世紀エヴァンゲリオン(仮) | 122 プロ麻雀 極S |
| 055 神罰 人生の意味 | 123 北斗の拳 |
| 056 真・女神転生 デビルサマナー | 124 マジックカーベット |
| 057 心霊探偵 太郎丸(仮) | 125 マスターオブモンスターズ |
| 058 Jリーグ プロサッカーラフをつくろう! | 126 松方弘樹のワールドフィッシング |
| 059 聖闘士星矢 冥王篇 | 127 MYST2(仮) |
| 060 スーパーリアル麻雀クラフィティ | 128 南の島にフタがいた(仮) |
| 061 ストリートファイターII ムービー | 129 メタルブラック |
| 062 ストリートファイターZERO | 130 モータルコンバット 完全版 |
| 063 スナッチャー | 131 燃えろ!! プロ野球'95 |
| 064 スラムドラゴン(仮) | 132 リターン・トゥ・ソーク |
| 065 3Dベースボール(仮) | 133 LUNAR(仮) |
| 066 3Dロボットシューティング(仮) | 134 ルパン三世~THE MASTER FILE~ |
| 067 セガインターナショナル ビクトリーゴール | 135 ロードラッシュ |
| 068 セガラリー・チャンピオンシップ | 136 湾岸デッドヒート |

表1 今月号の記事

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| 01 LAMD MARK | 26 NEW RELEASE TITLE |
| 02 DATA STATION | 27 ガーディアンヒーローズ |
| 03 セガサターン読者レース | 28 真・女神転生 デビルサマナー |
| 04 特報 バーチャファイター2 | 29 ドラゴンフォース |
| 05 特報 セガラリー・チャンピオンシップ | 30 ダークセイバー |
| 06 特報 バーチャコップ | 31 異域伝説 |
| 07 特報 SNKサターンII | 32 バーチャレーシング サターン |
| 08 特報 ヴァンパイアハンター | 33 ばくばくアニマル |
| 09 特報 X-MEN | 34 QUOVADIS |
| 10 特報 ストリートファイターII ムービー | 35 機動戦士ガンダム |
| 11 特報 誕生S | 36 群KING THE SPIRITS |
| 12 特報 3x3EYES~吸血公主~ | 37 テーマパーク |
| 13 特報 ギャラクシーファイト | 38 ザ・タワー |
| 14 特報 アルバートオデッセイ外伝 | 39 スーパーリアル麻雀クラフィティ |
| 15 特報 X JAPAN | 40 特報 コナミがツイてる! |
| 16 特報 海賊大戦争 | 41 特報 セガスポーツ |
| 17 特報 オフワールド・インターセプター エクストリーム | 42 特報 |
| 18 特報 プリンセスメーカー2 | 43 クロックワークナイト |
| 19 特報 サクラ大戦 | 44 LUNAR EXPRESS |
| 20 VOYAGER | 45 AMラッシュ |
| 21 ゲームが好きでたまらない/BLOW | 46 AM2 Express Neo |
| 22 攻殻 ワールドアドバンスト太極拳 | 47 セガサターンソフトレビュー |
| 23 NUDE na HARD | 48 次世代機展覧会 |
| 24 サターン読者募集 | 49 CD BROS |
| 25 新作ソフトスケジュール | 50 付録 ビクターエンタテインメント サターンソフトコレクション |

SEGA SATURN PRESS

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

NEW RELEASE TITLE

着々とできあがりつつある
新作を最新の画面でお届け
します。

P114ガンバード
P114松方弘樹のワールドフィッシング
P114ゴジラ列島震撼
P115THE RAY MAN
P115ウィザースハーモニー
P115ぱっぱらばおーん
P116超兄貴
P116シュトラール
P116エヴァンゲリオン
P116結婚~Marriage~
P117THE PSYCHOTRON
P117戦略将棋
P117金沢将棋
P118ただいま惑星開拓中/
P118カオス・コントロール

発売直前のセガサターンソフト大紹介!!

COMING SOON SOFTWARE

とどまることを知らない怒濤の新作ラッシュ!
今月もバラエティに富んだ話題作が目白押し。

P119ガーディアンヒーローズ
P122真・女神転生 デビルサマナー
P126ドラゴンフォース
P133ダークセイバー
P136闘神伝S
P137ぶよぶよ通
P138バーチャレーシング サターン
P140はくばくアニマル~世界飼育係選手権~
P142QUOVADIS
P144機動戦士ガンダム
P146ドラゴンボールZ 真武闘伝

P147鉄KING THE SPIRITS
P148テーマパーク
P149ザ・タワー
P150バーチャルオープンテニス
P151スーパーリアル麻雀グラフィティ
P152ときめき麻雀パラダイス~恋のてんばいビート~
P153サンダーストーム&ロードブラスター
P154DX人生ゲーム
P155「占都物語」その1
P156ゲームの鉄人 THE 上海

ガンバード

完成度 **90%**

- アトラス
- 12月発売予定
- 5,800円
- SHT(シューティング)
- 2人同時プレイあり

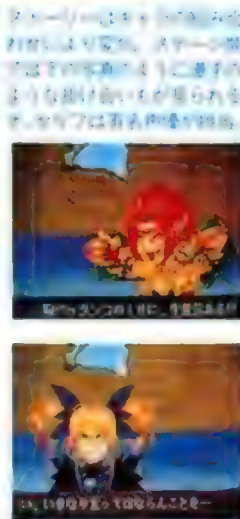
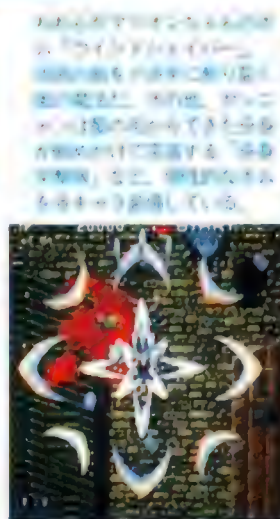
人気シューティングゲームをアトラスが完全移植。今月は5人のキャラとサターンオリジナル画面も公開ノ

先月に引き続き「ガンバード」の移植状況をお伝えする。オリジナルも正式に加わることが決定し、着々と開発が進んでいるようだ。デモ中のキャラ画面も移植され、デキ具合もバッチリノ。もちろんゲーム内容の方もアーケードモードを含め、完全移植を目指しているとのことだ。みんなの気になる画面のチラつきの有無や操作感などは、次号で詳しく紹介できると思うので期待してくれノ



大空の

覇者達



松方弘樹のワールドフィッシング

完成度 **50%**

- メディアクエスト
- 96年1月発売予定
- 価格未定
- SLG
- 1人プレイのみ

釣り、特にトローリングといえは松方弘樹。ついに今回、ブラックバス編を加えてサターンに登場するぞ。

松方弘樹がサターンに登場だ!!

メディアクエスト参入第1弾は、サターンでも増えつつあるフィッシングSLG「松方弘樹のワールドフィッシング」だ。松方弘樹といえば、トローリングが有名だけど、今回はその「トローリング編」に加え「ブラックバス編」の2本立てだ。各編とも、釣り具や魚などの解説を行うレクチャーモード、数日間にもわたり競技を行うトーナメントモードなど5つのモードが用意されている。実写取り込みのトローリングシーンもイイぞ。



モードは5種類

初心者も安心

松方弘樹のアドバイスによって、カギキと釣りの方法をマスターします。



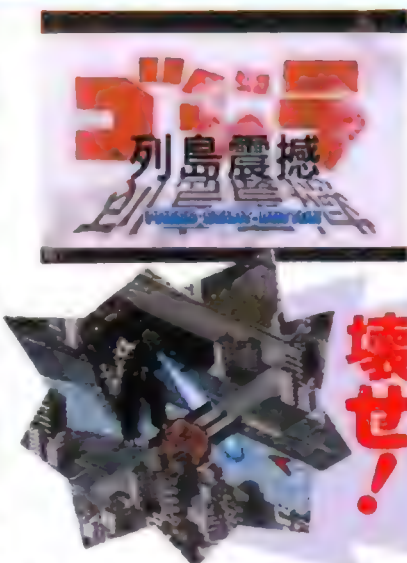
ゴジラ 列島震撼

完成度 **25%**

- セガ
- 12月発売予定
- 価格未定
- SLG

多くのシリーズを作り続けた、怪獣のヒーロー(!?)ゴジラが今度は敵になってプレイヤーを苦しめる!!

本誌を読んでいる人にもゴジラファンは多いかもしれない。今回のこのゲームはゴジラが主人公ではない。プレイヤーは自衛隊となって迫りくるゴジラや悪役怪獣を相手に闘っていくシミュレーションゲームだ。スーパーXなどの兵器を怪獣まで誘導し攻撃を加えるのだ。シナリオが進んでいくと、メカゴジラやモスラなど味方になる怪獣も登場する。この他にもゴジラ映画歴代の怪獣が続々登場するぞ。映画ファンにはオススメ?



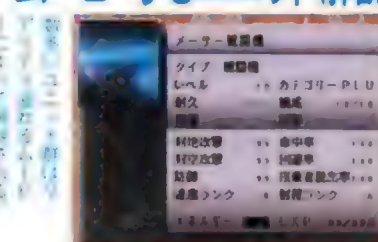
壊せ!



豊富なユニット!



ムービーするユニット解説



THE RAY MAN

完成度 **80%**

●ユービーアイソフト
●11月17日発売
●5,800円
●ACT

絵画のような夢のような美しい世界で、レイマンの軽やかなアクションが繰り広げられるのだ。

エレクトウーンを救え!! レイマンよ

ヨーロッパ生まれのゲーム、レイマンは美しいグラフィックと滑らかで豊富な動きを合わせ持つ、横スクロールアクションだ。主人公

主人公レイマン



我らがヒーロー・レイマンだ。最初から使える技は、ジャンプやはいつくばり。アイテムを手に入れたら、通常より強力なパンチや物にしがみついても可能になるぞ。

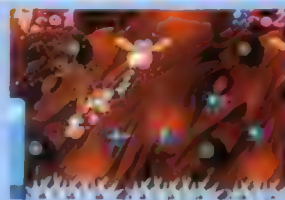
公のレイマンは、母国の平和を乱すミスター・ブラックを倒すため立ち上がった。手を振り回しパンチを飛ばし、またある時は髪の毛をヘリコプターにするなど、自由自在、多種多様に動き回るぞ。

バトルフィールド



さすがヨーロッパ生まれ、グラフィックがとても綺麗

ステージは全部で6つ。その各々にビッグボスがいる。戦いの場ではあるが、ファンタジックな世界をじっくり堪能するのもいいぞ。



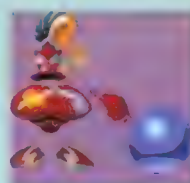
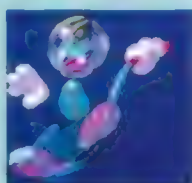
ビジュアル
シネマ

バンドーランド



把握できないほど多彩な敵が登場!! すべての敵に会えるか?

登場する敵の数はなんと40にも及び、独自の行動パターンを持つ。ちなみに敵たちは、ミスター・ブラックの創造物。ハンターや狂った音符なんて奴もいる。



ウィザースハーモニー

●開発は開発中のものです

完成度 **50%**

ユーザーフレンドリーな育成もの

アーキシステムワークス/来春発売予定/価格未定/育成SLG

かわいいキャラがたくさん



かわいいキャラがたくさん登場する。しかも、育成するキャラは10人まで育成可能。育成するキャラは10人まで育成可能。

育成ものに新たなタイトルが登場した。本作は15人いるキャラの中から5人を選び育てることができる。同時にプレイヤーの分身でもある主人公を育てることも可能という、自由度がとても高い内容になっている。しかも育成する期間は1年間と短いの、気に入ったキャラだけをかわいがる(?)といったこともできちゃうのだ。

育てる期間は1年間



育成は、育成するキャラよりも発達している世界の守護。主人公は自分のサークル「ウィザース・アカデミー」を維持する必要がある。

©1994 UBI SOFT © ARC SYSTEM WORKS CO. LTD

ぱっぱらぱおーん

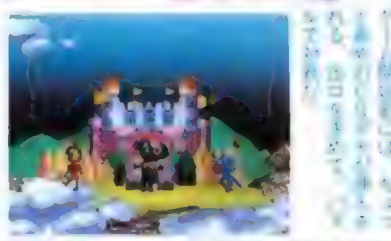
完成度 **100%**

低年齢層にウケそうなパズルなのだ。

エコーソフトウェア/11月22日発売/4,800円/PUZ



メルヘンなキャラ達



新規参入エコーソフトウェアから、この11月急きょ新しいタイプのパズルゲームが登場するぞ。その名も「ぱっぱらぱおーん」。メルヘンな世界のキャラ達を相手に、色合わせのパズルでドンドン敵陣に攻め入るのだ。対戦するキャラは9人、かわいい音声と、グラフィックにはほのほのさせられるぞ。お母さんも要チェック?



パズルゲームは、パズルゲーム。パズルゲームは、パズルゲーム。パズルゲームは、パズルゲーム。

超兄貴 ~究極無敵銀河最強男~

完成度 **30%**

推奨年齢どころか遊戯人種のボーダーラインがほしい

メサイヤ/発売日未定/価格未定/SHT/2人同時プレイあり

PCエンジンで発売され、その独特な世界観で一世を風靡した「超兄貴」が、ついにサターンに登場。もちろんゲームシステムはPCエンジン版と同じく、縦横スクロールのシューティングだが、32ビット機ならではの粋なはからいがある。それは「男の実写取り込みグラフィック」だ。これらが画面でどう表示されるかは不明だが、かなりアレな雰囲気になりそう?



ちなみにアドンとサムソンの2役を演じる小沼氏(この人)は、全日本ライトヘビー級ボディビル選手権を3回連続で、そして、ボディービルダーとして活躍中。

新世紀エヴァンゲリオン (仮称)

完成度 **?%**

アニメ化に続き、早くもゲーム化

セガ/96年春発売予定/価格未定/ADV/1人プレイのみ

月刊「少年エース」のコミック連載に始まって、今月の4日からはテレビ東京系列でアニメーションも放映される「新世紀エヴァンゲリオン」が、早くもゲーム化される。ゲームの内容は、全編がアニメーションで展開し、要所での行動選択によってストーリーがさ

まざまに変わるといふ、マルチシナリオのアドベンチャーだ。もちろん、アニメーション部分はこの作品のために描かれた新作、そして音声はテレビ版と同じ声優なのがうれしいところだ。ロボットアニメが好きな人は、特に注目してほしい1作だ。



シュトラール 秘められし七つの光

完成度 **80%**

パワー/POWER/モアパワーッ!

メディアエンターテインメント/11月24日発売/4,800円/ACT/1人プレイのみ

以前、レーザーアクティブに移植された「トライアドストーン」が、サターンにも発売されることになった。もともとはLDゲームだけに、操作系は方向ボタンと剣(攻撃)+連打ボタンだけというシンプ

ル設計。ゲームシステムは、アニメーション画面を見ながら時々表示される指示どおりに操作するというもの。反射神経が要求される内容だけに、じっくり動画を見ている暇はないかもよ。

アレクシス



アレクシスは、村の入口で倒れかけていた老人を助けた青年。アレクシスは、村の入口で倒れかけていた老人を助けた青年。アレクシスは、村の入口で倒れかけていた老人を助けた青年。

結婚 ~Marriage~

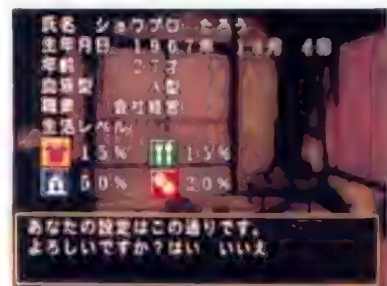
完成度 **50%**

限定盤の「結婚前夜」もよろしくね

小学館プロダクション/12月発売予定/予価6,800円/SLG(人生設計シミュレーション)

ゆっくりとではあるが、確実に開発進行中の「結婚」。今回は新たな画面と、プレイヤーのデータ入力画面をお見せしよう。画面中のアイコン表示が新しく描き直され

ているのに気がついたかな? 背景とかも、前回と比べると結構違うでしょ? 続報にも期待。



あなたの設定はこの通りです。よろしいですか? はい いいえ

ソフトよりひとあし先に「結婚前夜」が出るぞ!

10月27日に、「結婚」の世界をいち早く体験できるキャラクターディスク「結婚前夜」が2,000円で発売(予定)される。内容は、キャラクターの原画、声優の自己紹介、ゲーム内容の紹介など。限定盤なので、興味のある人はお早めに。

THE PSYCHOTRON

100%

- ギャグ・コミュニケーションズ
- 10月27日発売
- 5,800円
- ADV
- 1人プレイのみ
- 18歳以上推奨

“マインドコントロール”を題材にした海外ゲーム。どうして日本で話題になってるってわかったのかな。

ロシア最新秘密兵器の謎を追え!

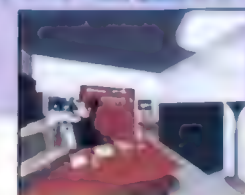
ギャガの第3弾は、実写映像をふんだんに使ったコマンド選択式のSFアドベンチャーゲームだ。

ソビエト連邦崩壊後、貧窮したロシア政府は、マインドコントロール・マシン「サイクロン」とその開発者アイストノビッチ博士を、合衆国のCIAに売り渡す決定を下した。しかし、輸送中のCIA機はバージニアの農家に墜落し、装置も博士も消えてしまう。

プレイヤーはCIAエージェントとなり、この事件を解明していく。まずは、大統領とCIA長官の元に呼ばれるが、その後は、CIAオフィスに潜入したり、局員の葬儀に出席したりと、さまざまな情報収集活動



CIAオフィス进行操作



をしながら“サイコロン”消失の謎に迫ろう。そして、この危険な洗脳装置をめぐる陰謀を暴き、合衆国の危機を救うのだ。

「カンタムゲート」に続き、今回も実写部分は実力派の声優陣が吹き替えを担当。また、室内探索のシーンはポリゴンの3DCGも使われている。分岐もかなり豊富なので、何度でも繰り返し楽しめるぞ。



战略将棋

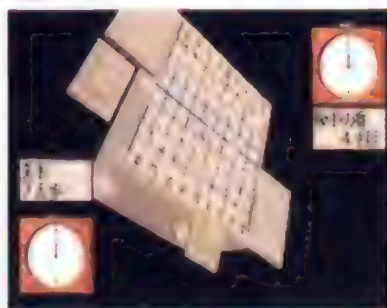
完成度 100%

ポリゴナイズSHOGI

EAV/11月17日発売/6,800円/TAB/2人対戦プレイあり

弱点を克服せよ!

世に将棋ソフトは数あれど、この作品のように振飛車、居飛車、穴熊、金矢倉などの多彩な戦法をCPUに使わせることができるものは見受けられなかった。しかも将棋盤と駒をポリゴン表示し、立体的な視点を実現していたりする。この2大特徴こそ「至高」のウリ。



ポリゴンの使用により、将棋盤と駒を好きな視点から観測したいときに、下図のようにして、より意味はないけど、通常の将棋のように真上から見るモードもあるので安心だ。



有子與孫遊觀
或曰
構元
結英軍 三四 英軍 本軍 英軍 本軍 英軍 本軍
尾英軍 三四 英軍 本軍 英軍 本軍 英軍 本軍
英軍 三四 英軍 本軍 英軍 本軍 英軍 本軍

算式法は、 $\frac{1}{x^2} = x^{-2}$ の微分係数は $-2x^{-3}$ であるが、奇異点も使わせることができる。この微分法が必要だ。

金沢将棋

80%

強さの追求こそ将棋ソフトの真実

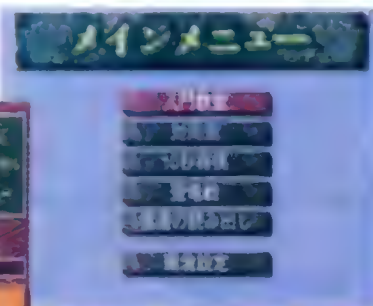
セタ/11月24日発売/7,900円/TAB/2人対戦プレイあり

将棋プログラムの第一人者が開発

1992～94年のコンピュータ将棋選手権で優勝し、「最強」の呼び声も高い思考ルーチン。それをプログラムした金沢伸一郎が、サターンで将棋ソフトの「最強」を目指して開発したのが、この「金沢将

棋」だ。難易度は初心者向けに難易度を控えたものから、思考時間はかかるがハイレベルの対局が堪能できるものまでの6段階。振飛車と居飛車の戦法をコンピュータに選択させることも可能だ。

や根マニアたるもの、道迷の産物のためなら、
多少の待ち時間は我慢できるよね。サクサク選
めたい人は、待ち時間を減らしよ。



群集度はもとより、駒落ち、棋譜データの保存など、オプション関係もいろいろあります。なお、購入者には羽生善治六段のサイン入りタスクカードが当たるチャンスもあるぞ。詳しくはソフト内のアンケートハガキを見よう。

ただいま惑星開発中

完成度 **100%**

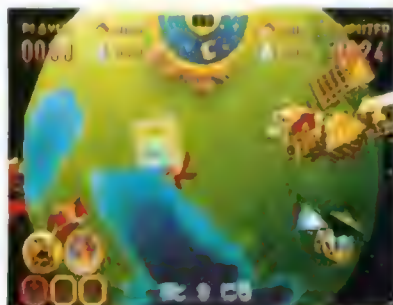
3体1組のロボットをコントロール

アルトロン/11月2日発売/5,800円/SLG

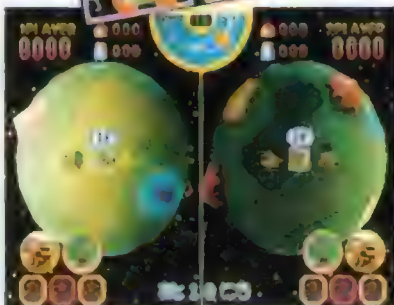
惑星を開拓するこのゲーム。プレイヤーは材料(キコリン)・建築(ダイクン)・邪魔(ジャマン)の3体1組のロボットチームを操作する。もちろん敵チームも同じ目的で惑星に降りているので、敵より早く開拓を進めよう。惑星の形も球形、楕円、ドーナツなどいろいろあるぞ。



かわいいロボット



惑星には様々な地形があり、ロボットは自由に移動できる。また、惑星には様々な資源があり、ロボットは自由に採掘できる。また、惑星には様々な生物があり、ロボットは自由に狩猟できる。



惑星には様々な地形があり、ロボットは自由に移動できる。また、惑星には様々な資源があり、ロボットは自由に採掘できる。また、惑星には様々な生物があり、ロボットは自由に狩猟できる。

カオスコントロール

完成度 **80%**

近未来感覚の3Dシューティング

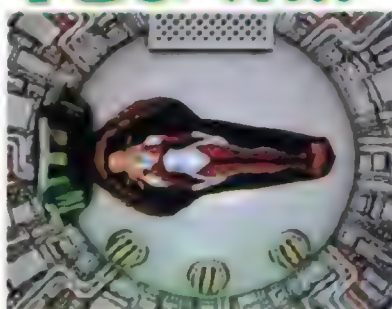
ヴァージンインタラクティブ/12月発売予定/5,800円/SHT

SF宇宙を飛び回る、このゲームは近未来の世界を舞台にした海外パソコンゲームの移植だ。NY・マンハッタンから、コンピュータシステム内のバーチャル空間、そして、スペースコロニー「ソラリス」へと、3エリアを戦い抜け!!



エリア1の最初のステージは、NY。暴入ロボットの自由の女神は迫力あるぞ

撃って撃って
撃ちまくれ!!



バーチャル空間に侵入して、ウィルス軍と戦う。奥深く眠るのは、星はかき壊れ!!



巨大な機体ロボット兵器出現。自由に飛行可能なロボット軍の攻撃は一見の価値あり

新作 ハミダシ情報

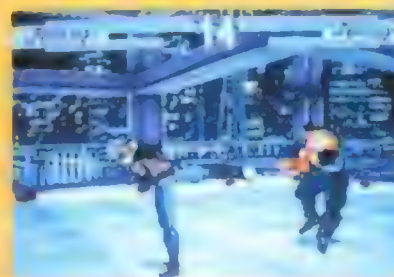
今月も新作情報が多い/ 今回は他機種からの移植作も4作あり、一番下段に紹介してあるぞ。写真は他機種版だが続報を待て/



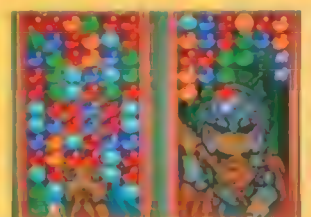
初回入りの「大冒険」の続報。写真は他機種版だが続報を待て/



開発が進んでいる「暴走デッドヒート」。グラフィックはさらに向上の予定。次号詳細あり!!



ジャレコからCGレンダリングを採用した対戦格闘ゲームが登場。開発中の対戦選手をゲット



初回入りの「大冒険」の続報。写真は他機種版だが続報を待て/



新機軸を使った自由な高アドベンチャー「リターン・トゥ・ソーク」が、バンダイビジュアルから発売。詳しくは来月で。

「セガFAXクラブ」と「クロネコFAX」が提携

コンビニエンスストアの店頭などでFAXサービスをしているヤマト運輸の「クロネコFAX」と、「セガFAXクラブ」が提携。これにより、家にFAXがない人達でも、10月8日から関東エリア約5,000店のコンビニでサターンやセガに関するさまざまな情報が入手(有料)できるようになった。関西も検討中だ。

待望のRGBケーブル発売!!

10月13日、セガから21ピンのRGBケーブルが発売(定価2,500円)。水平同期15、73KHzに対応したテレビがあれば、鮮明な映像を楽しめる。



データキーボードでプレイできる。マウスも対応。



スクリーンは、ゲームから切り替え可能。ゲームプレイ中は、ゲーム画面が表示される。

ガーディアンヒーローズ

ようやくマルチターミナル6に出番がくる

- セガ
- 年末発売予定
- 5,800円
- 格闘RPG
- 2人協力・6人対戦プレイ
- マルチターミナル6対応

完成度

70%

移植ものにばかりこだわらずにオリジナル作品にも目を向ける余裕を持て

トレジャーの英雄叙事詩が始まる その瞬間に刮目せよ!

この「ガーディアンヒーローズ」も第一報からはや4カ月。今回も最新の続報をいろいろとお伝えしていく。まずは、冒頭に挿入されることになったオープニングの映像からいってみよう! これは「ガーディアンヒーローズ」を初めて見る人にも世界観などがすぐに理解できるように作られた、いわば紹介用の

映像といった感じのもの。実力のある専門のスタッフが制作した、本格的なアニメーションは、ハーンをはじめとするメインキャラクターの雄姿とアクションをバッチリ表現している。写真ではその迫力が十分に伝わらないかもしれないが、ショーや店頭デモで観る機会があれば、逃さないでほしい。



「ガーディアンヒーローズ」は、セガ・エンタープライゼス・リミテッドが制作した、格闘RPG。本作は、トレジャーの英雄叙事詩が始まる瞬間に刮目せよ! トレジャーの英雄叙事詩は、ハーンをはじめとするメインキャラクターの雄姿とアクションをバッチリ表現している。写真ではその迫力が十分に伝わらないかもしれないが、ショーや店頭デモで観る機会があれば、逃さないでほしい。

英雄の覚醒……

巻き起こる嵐!

ハーンが斬る! ランディが討つ!

3ラインで展開する壮絶の6人対戦プレイ! 使用キャラクターも尋常ならざる数量が!

このゲームはRPG要素のある横スクロール格闘アクション(2人同時プレイ可能)であると同時に、豪華な「6人対戦プレイ」(マルチターミナル6使用)ができるのも大きな魅力だ。明らかになった対戦モードを、ここに初公開しよう。

「ガーディアンヒーローズ」の対戦モードは、2キャラから最高6キャラまで同時対戦が可能で、1人から6人まで参加して遊ぶことが

できる(プレイヤーがいなければ、当然、コンピュータが相手をする)。ストーリーモードと同様に3ラインのフィールドで戦うというシステムだが、使えるキャラクターは主役の5人だけでなく、バルガーやカノンといった敵はもちろん、驚くべきことにストーリーモードに登場する兵士やゴブリンなどの単なるザコ敵、さらにはランディのそばにいるエドワードまでも使えてしまうのだ。



君の家でほろかぶっているマルチターミナル6を最大限に活用する時がとうとう来た!

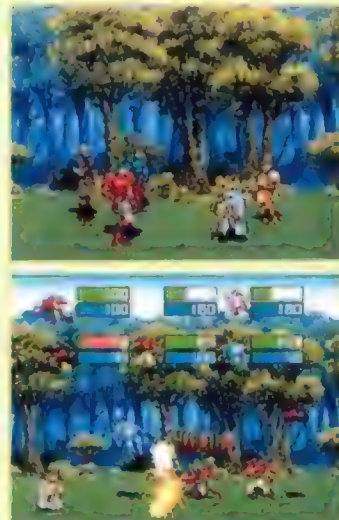
2人でも3人でも4人でも5人でも6人でも、まとめて面倒見るから集まれ!

ノーマルな2人対戦



2人から6人まで同時対戦が可能。このゲームはRPG要素のある横スクロール格闘アクション(2人同時プレイ可能)であると同時に、豪華な「6人対戦プレイ」(マルチターミナル6使用)ができるのも大きな魅力だ。明らかになった対戦モードを、ここに初公開しよう。

波乱の多人数プレイ



2人から6人まで同時対戦が可能。このゲームはRPG要素のある横スクロール格闘アクション(2人同時プレイ可能)であると同時に、豪華な「6人対戦プレイ」(マルチターミナル6使用)ができるのも大きな魅力だ。明らかになった対戦モードを、ここに初公開しよう。

使えるのがメインキャラだけだと思うな!
実は敵キャラもほとんどが選択可能だっ!



敵も使えるとなれば、まさかやりたいのか色モノキャラで戦うローバーばかりに、てのかせよー



なんか幸せな光景



エドだけの6人対戦とか



このお方はまさか?



巨大VS最小のミスマッチ対決



謎の飛行野郎ムラカミ



自由に選べる。敵のキャラクター。それなら、ストーリーモードのどこかで登場するキャラも、これに選べる。敵のキャラクター。それなら、ストーリーモードのどこかで登場するキャラも、これに選べる。

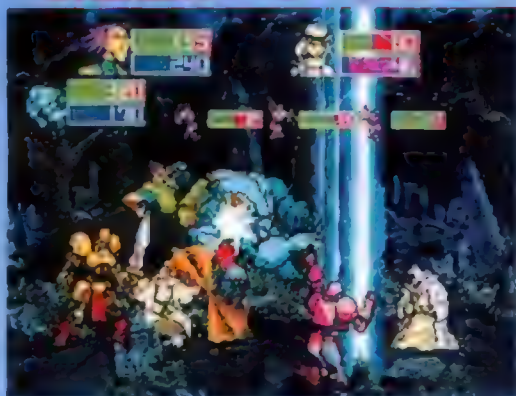


ところで現在の「GH」開発状況は?

ふと気がついてみれば発売予定日がちょっと延びてしまった「ガーディアンヒーローズ」。開発状況はどうなっているのだろうか?と、心配の読者のために、ちょっと報告しておきましょう。

現在は、各イベント、ボス格のキャラクターといった要の部分が一バシバシ組み込まれているところらしく、以前に紹介した序盤のステージなどは大幅に変更されてしまいました。

演出面がパワーアップ



対戦バランスについては、これから調整されるのでまだなんとも言えません。

また、キャラクターのグラフィックは、あくまでも「まだ開発中」であるということを念頭に置いてください。そう、そのウダウダ言っているアナタに言ってるんです。わかりましたね? なお、主人公のハーンは残念ながら今月もゲーム中の写真はお見せできません。ごめんなさい(次回こそは……)。

新設定の敵キャラクター



見せ場も強化!



敵も味方も技が豊富に

TREASURE MONTHLY

——前川社長、開発状況はいかがですか?

「70%まで来たというところでしょうか。発売をちょっと延期したんですが、ゲーム性をさらに向上させる様々な要素を盛り込むと同時に、グラフィック面でのドット修正を入れていく予定です。やはり、参入第一弾の名に恥じぬよう、スタッフ一同、最後の力をふりしぼっています。発売を、もう少しお待ちください。」

「ランティとエドワードで第2ゲーム?」——そのとおりです。これがわかる人はかなりのゲーマーでしょうね(はん)。

愛知県・きりま



開発ルームはアップを目前にして、まさに修羅場。右のマンガって、かなり真実に近い? 読者のみんなはバイクで突っ込みます。床屋のハガキを送ってね。

——オープニングは本格的なアニメーションですね。

「今回は特に“アニメ”にこだわってみました。オープニングの仕上がりを目指し、見てやってください。」

——ショーで「GH」を体験したユーザーの反応は? 「一度パッドを握ると、なかなか離さない方が多かったそうで、雑誌では伝わりにくかったキャラクターの動きをアピールできたかなと思います。」

埼玉県・芽たくみ

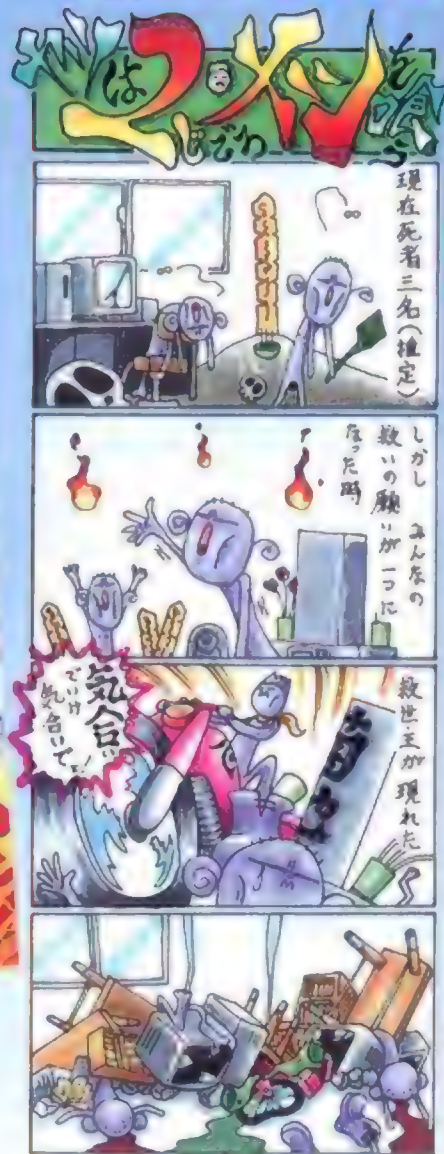
——冒険屋にこだわらない、自由度高い爽快なゲームを目指しています。金としたらバキバキやってください(はん)。

大阪府・守谷千枝展

「エドも制作できるようにしませんか?」——記事のとおり、対戦に使えます。最強のエドマスターを目指してください(はん)。

あてさき

〒103 中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F
セガサターンマガジン編集部「ガーディアンヒーローズ」係



真・女神転生 デビルサマナー

いままでにないシステムに期待が膨らむ

- アトラス
- 年末発売予定
- 6,800円
- RPG
- 1人プレイのみ

完成度
70%

今月はシステム関連と魔法を大紹介。新システム「ヴァイス」とは何か?

ついに画面を大量公開 これが最新の「メガテン」だ!

すべてのメガテンファンへ、待たせてゴメン。やっとデビルサマナーの詳細がわかってきたので、今回はゲームシステムや画面写真などを、4ページにわたって大紹介するぞ。特に今回の目玉は、ズバリ新しくなった戦闘システム。悪魔の扱い方に工夫がされている

ので、より派手になった演出効果とともに、戦闘がもっともっと楽しくなること間違いなしだ。今回も、開発の岡田さんへの直撃インタビューを敢行! 戦闘について詳しく解説してもらった。いつもにも増して盛りだくさんの4ページなので、じっくり読んでくれ!!



3Dダンジョンもポリゴンを使用

3Dダンジョンもポリゴンを使用。すでに前回も紹介したように、今回のダンジョンはポリゴンで描かれ、テクスチャマッピングが施されている。その出来映えは見てのとおり美しい。建物やお店な

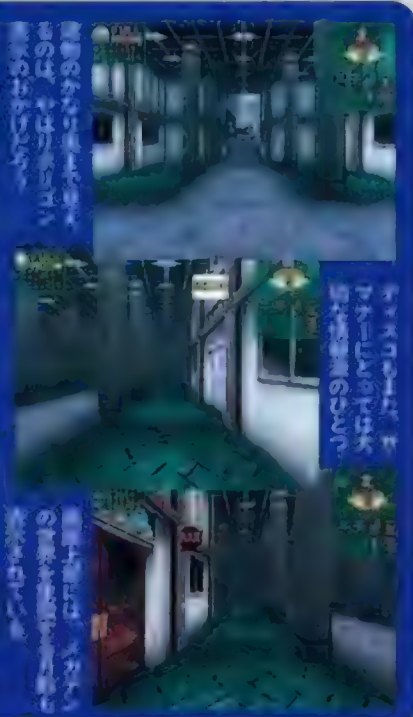
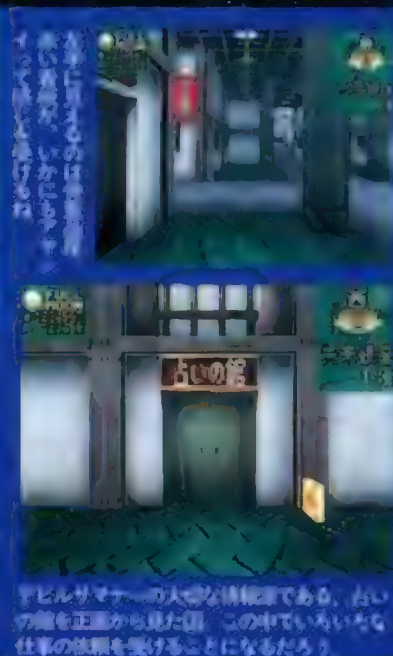
どの施設も、見ただけでわかるようになっている。単純な壁や床などの背景も建物によって違ったりして、すごく力が入っている。これならダンジョンに入ることが、楽しくなってしまうかもしれない。

大学構内



夜のライトアップがいかにも美しいを出している。なかなか太宰らしい雰囲気を演出している。

アーケード



アーケードの夜景は、デビルサマナーの雰囲気をよく表現している。この中でいろいろな仕事の依頼を受けることになるだろう。

オートマッピングも見やすくなった!

3Dダンジョンが複雑すぎると、ちょっとやる気をそがれてしまう、という人も少なくない。そこでこのゲームには、プレイヤーが歩いた場所を自動的に記録する「オートマッピング」機能を搭載している。今回は任意の場所、8カ所にマーカーをセットできるなど、さらに重宝すること間違いなしだ。

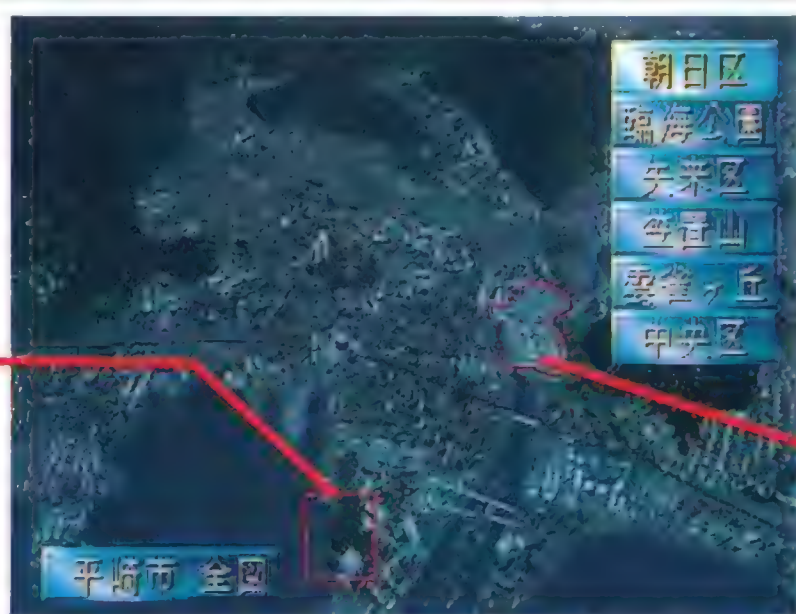
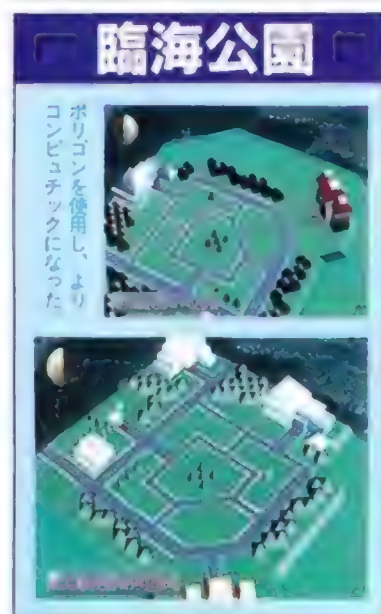


マップ中の
記号の意味

▲ プレイヤーの位置と向き 因 出入り口
S ショップ H 回復施設 H V

初公開!! ポリゴンを 使用した2Dフィールド画面

前号では、2D画面には2種類ある、ということをお知らせした。すなわち、航空写真のようなマップ画面と、その一部を拡大し、実際にパーティが移動する画面だ。その各地区を表示したフィールド画面を初公開だ。



戦闘がもっとエキサイティングになる新システム 「VICE(ヴァイス)」の謎に迫る!!

本誌：進行状況はいかがですか？
岡田：毎日データを入れている状態です。グラフィックも半分以上できあがったし、システムもほぼできました。一応プレイできる程度まではできてます。

本誌：前作までに比べて、戦闘シーンが大きく変わっていますよね。まずフォーメーションについて。

岡田：そのへんは実は、前からやりたかった部分で、それがやっと

できたという感じです。ハードの制約などの問題もありました。今まで敵は2種類しか出現できなかったのを、今回は3種類で12体同時出現できるようになってます。

本誌：ヴァイスシステムは？

岡田：メガテンの魅力に合体というのがありますが、今まではとにかく戦闘に有利な悪魔を作りがちだったと思うんです。そういう面で、悪魔がひとつの物みたいな扱い方を受けてるんじゃないかと、前から気になっていました。そこでちゃんとモンスターを尊重してほしいという意味も含めて、今回性格をつけてみたというのがあります。性格にはいろいろなタイプがあって、これも楽しめる要素になると思います。

本誌：久しぶりに戦闘が楽しいRPGになりそうですね。

岡田：RPG全体ととってもいいと思うんですけど、戦闘自体が作

業になりつつあることが懸念材料としてあって、なんとかしなきゃと。で、今回は多少の戦略性を加えたりして、楽しみながら戦闘してほしいと思っていろいろな要素を考えました。

本誌：確かに今までのRPGだと、ある程度パーティが強くなるとボタンを連打して進めちゃう、という感じがありましたね。デビルサマナーではモンスターたちを使いこなす楽しさがあるような印象を受けます。

岡田：そうですね。ただ逆に、言うことを聞かなかったりすることがストレスになってしまうと困るので、そのへんを解消するために忠誠度という値を用意しました。仲魔とのつきあい方によって、お互いの関係が密になっていくというか、扱いやすくなります。

本誌：仲魔が言うことを聞かない場合もあるわけですね。



「ヴァイス」システム。ついに、このおかげで、よりエキサイティングな戦闘が実現します。

岡田：もちろん。そこで、じゃあ言うことを聞かないことを、どうやって表現しようか、ということも問題になりました。戦闘画面のレイアウトなども時間をかけて決めたんですが、やっぱり戦闘はテンポが悪くならないといけないと思うんです。無駄にメッセージを増やすのもよくないので、いかにメッセージを減らすか、そのへんはいろいろ苦労しました。

本誌：最後に読者に一言。

岡田：年末めざして最後の詰めも近づきましたので、お楽しみに。



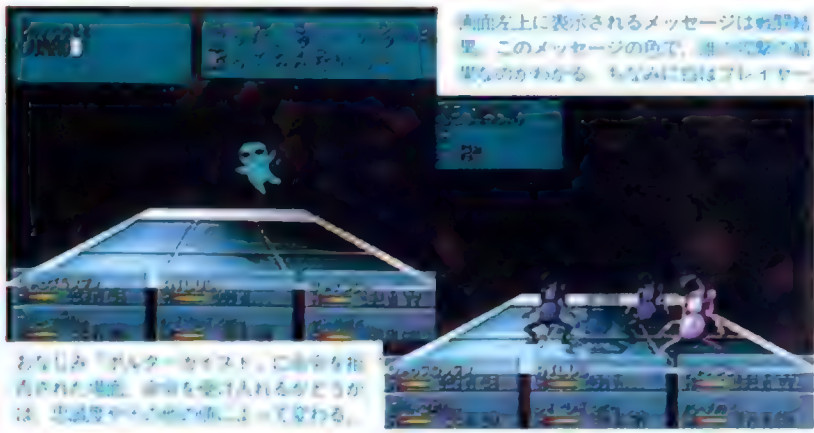
開発が真っ最中のところにお邪魔したが、笑顔で質問に答えてくれた岡田氏。新システムの採用で、新しい「メガテン」の世界を見せてくれるはずだ。

戦闘の醍醐味が味わえる新要素

悪魔が自分の意思で戦うヴァイスシステムを中心に、戦闘画面をチェック。

その1 VICE(ヴァイス)システム

今回から採用されるヴァイスシステムを一言でいうなら、悪魔たちが悪魔たちの意思に従って行動するってことだ。もちろん仲魔(メガテンシリーズでは、仲間にした悪魔のことを仲魔という)への指示はプレイヤーが出すわけだが、その指示のとおり行動してくれ



重要 コマンドレベルと忠誠度
仲魔にしたばかりの悪魔は、基本的に行動を本人にまかせることになる。しかし戦っているうちにコマンドレベルという値が上がり、徐々に

その2 派手になった魔法効果

サターンの性能が十分発揮された戦闘画面は、とにかく派手。



① 仲魔に命令する

目標を定める

ディフェンス

オフense

どの敵を攻撃するかを、仲魔のレベルを合わせて決定する。

② 戦闘開始

黄色のメッセージの場合

プレイヤーが命令したコマンドとは違う別の行動を仲魔が取ったときは、黄色で表示。

緑色のメッセージの場合

プレイヤーが命令したコマンドとは違う別の行動を仲魔が取ったときは、緑色で表示。

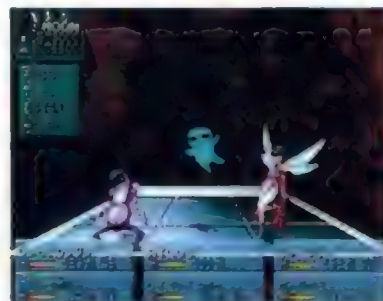
その3 戦略要素をもたらすフォーメーション

今までのメガテンで遊んできた人なら、戦闘画面に悪魔がたくさん表示されていることに驚くかもしれない。今回はサターンというハードの力もあって、出現している数だけ悪魔がグラフィック表示される。また同時に出現する種類

も増えた。それに伴い、敵も前衛と後衛に分かれて攻撃を仕掛けてくるようになった。武器の射程距離などによって、前衛にしか攻撃できなかったりするので、いかに効率よく攻撃するかも重要なポイントになってくるはずだ。



前作までは2種類が最高だったが、今回は3種類の敵が同時に出現することもある



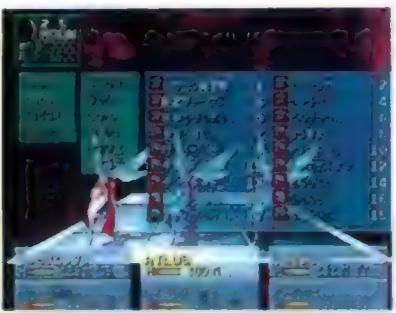
前作までは2種類が最高だったが、今回は3種類の敵が同時に出現することもある

その4 コマンドシステムも改良された



ヴァイスシステムの採用により、戦闘時のコマンドも若干変更がある。当然気になるのはヴァイスシステムに関する部分だが、これについてはすでに紹介済み。改良されたポイントとしては、アイテムや魔法のリスト表示が挙げられるだろう。写真を見てもらえればわ

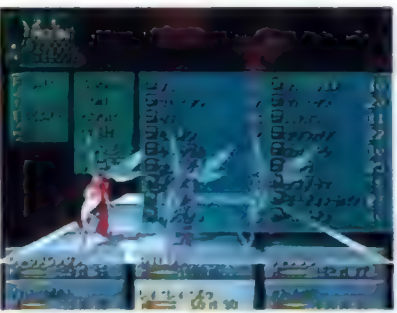
かるだろうが、アイテムのタイプや数などが表示されるので、とても見やすいうえ、使いやすく改良されている。ハッキリ言って地味な改良かもしれないが、こういう細部にも気を使って、少しでも遊びやすくしようという配慮が伝わってくるのはうれしい。



主人公のアイテム一覧。アイテムの種類や数が表示されている点に注目したい



オートコマンドも相変わらず健在。リキャストとリピートの2種類に分かれている



オートコマンドも相変わらず健在。リキャストとリピートの2種類に分かれている

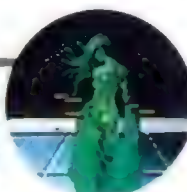
その5 見やすくなったステータス表示

敵悪魔のステータスは、今まで画面の上にアイコンで表示されていた。しかし今回は、悪魔そのもの

のグラフィックが変化し、ステータスを示すようになった。これは文句なくわかりやすい!

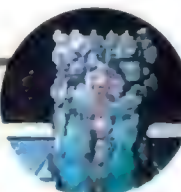
バインド

金縛りにあっている状態。味方か敵かによって、コマンド入力できるもの、できないものがある。



ストーン

石化された状態。コマンド入力できない。回復魔法でしか回復しない。



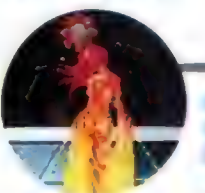
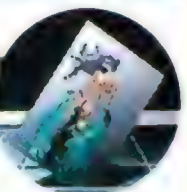
パライズ

倒れて動けなくなる状態。回復魔法でしか回復しない。回復魔法でしか回復しない。



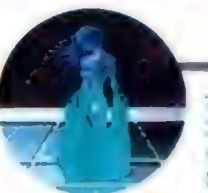
カード

新しいステータス。魔法を受けると、コマンド入力できなくなる。



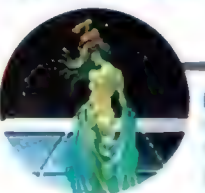
ハッピー

非常に状態になり、敵が倒れる。味方か敵かによって、コマンド入力できるもの、できないものがある。



スリープ

倒れて動けなくなる状態。回復魔法でしか回復しない。回復魔法でしか回復しない。



スリープ

倒れて動けなくなる状態。回復魔法でしか回復しない。回復魔法でしか回復しない。



ポイズン

毒を受けてしまった状態。回復魔法でしか回復しない。回復魔法でしか回復しない。

特別コラム OLIXの メガテンと私

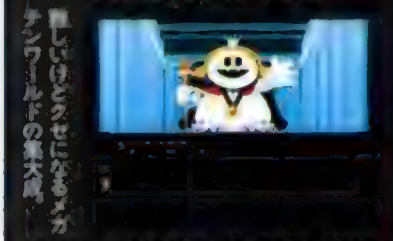
いやー、ひさしぶりのメガテンなんで、楽しみっす。最後に遊んだメガテンはスーパーファミの「真・女神転生Ⅱ」なんだけど、これは半分仕事だったにもかかわらず、かなり楽しめたのを感じてます。ゲームだけでなく、メガテンは音楽も楽しみにしてる人、けっこういると思う。個人的にはファミコンの「女神転生Ⅱ」が一番好きなんだけど、今度はどんな音楽になっているかにも注目っすね。その前にサターン本体買わなきゃ。

女神転生Ⅱ



90年4月6日発売/7,800円/FC

真・女神転生Ⅱ



94年3月18日発売/9,990円/SFC

チャーム

いわゆる「目かハート」状態。味方をも攻撃してしまう。味方がこの状態になった場合は、コマンド入力できなくなる。



ドラゴン・フォース

ゴチャキャラ戦闘が楽しいシミュレーションRPG

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●シミュレーションRPG

完成度

40%

登場キャラは120人以上/
全部覚えてたら日が暮れ
ちゃう……かもしれない



シミュレーションとRPG! 1粒で2度おいしいゲームだ

今冬目指してしゃかりきに開発が進んでいる「ドラゴン・フォース」。あの「魔法騎士レイアース」などを手がけたセガの開発陣が総力をあげて制作しているのだから、このゲームにかける意気込みはハンパじゃない。実際、世界観のスケールからして相当なものだし、登場キャラも120

人以上とこれまた膨大。そして戦闘はリアルタイムのシミュレーション方式で、シナリオはRPGライクに進んでいくという、まさにおいしいさ総取り状態のゲーム。キャラは各々愛憎劇を広げ、またそれが戦況に影響を及ぼすことも。もちろんシナリオもいくつか用意されているぞ。



STORY.....

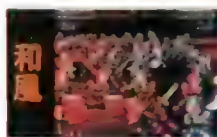
ハイランドの王が崩御して数日、王位を継いだ青年王ウェインは連日同じ悪夢を見続けていた。怪物に襲われる夢、ウェインは妙な予感めいたものを感じていた。その予感的の中するかのようにな事件が、ファンダリア国王が実弟ゴルダークによって殺害、新たにゴルダーク新王朝が発足したのだ。そして他の国々でも王の突然死が頻発、次々と新国王が誕生していった。

そんなある夜、女神アステアがウェインの

夢の中に現れ彼に啓示を行ったのだ。各国の王の死は災いの第一歩にすぎず、じき大戦が始まると。そしてそれは邪神マドルクの復活をもくろむ者の仕業であり、マドルクを倒すため「聖竜の八戦士」を捜し出してほしいと。明けた翌日アステアの予言どおりゴルダークが大陸全土に宣戦布告。折しも王の死で疑心暗鬼の諸国は一気に緊張感を高め、大陸全体が戦争状態になりつつあった。ウェインはアステアの啓示を信じ「聖竜の八戦士」を捜しゴルダークの陰謀を阻止すべく大陸中央に向かったのだ……。

多彩な戦闘フィールド、城も多種多様だ!

レジェンドラ大陸全土で行われる戦闘。大陸各地の風土はさまざまだし、もちろん各国の城もいろいろだ。つまり多様な戦闘が楽しめるということ。敵を見極め有利な場所で戦いたいね。



ゲームの中では
異色の雰囲気
を醸し出す戦
場。敵の配置
も独特だ。



草原は戦いの
場として最適
な場所。敵の
配置も自然な
感じがする。



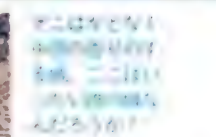
自然の力を利用
した戦い。敵
の配置も自然
な感じがする。



荒野は戦いの
場として最適
な場所。敵の
配置も自然な
感じがする。



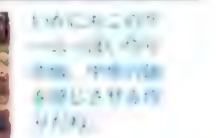
中華風の戦
場。敵の配置
も独特だ。



中世風の戦
場。敵の配置
も独特だ。



中世風の戦
場。敵の配置
も独特だ。



中世風の戦
場。敵の配置
も独特だ。

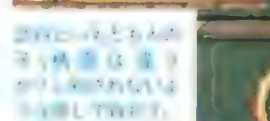
食らえ! 武将の必殺技も十人十色!

このゲームでは120人のキャラクターそれぞれに得意とする分野があり、それがウェインなら聖戦士、ティリスなら精霊というように、キャラの職業にも関係している。それだけに武将の必殺技も刻で周囲の敵をぶった切るとか、魔法で全体攻撃などさまざま。何にしても戦う相手の必殺技は考慮したほうがよさそうだ。

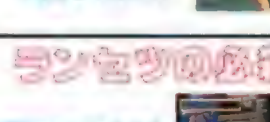
必殺技の威力は、敵のHPを減らすだけでなく、敵の配置も変えることができる。



ウェインの必殺技は、敵の配置を変えられる。



ティリスの必殺技は、敵の配置を変えられる。



ティリスの必殺技は、敵の配置を変えられる。



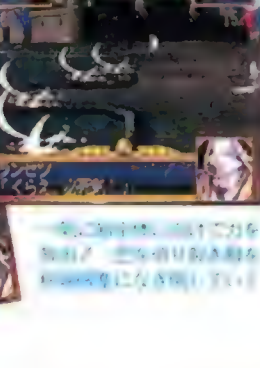
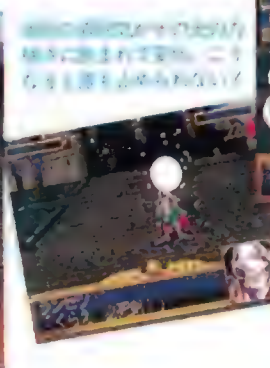
ティリスの必殺技は、敵の配置を変えられる。



ティリスの必殺技は、敵の配置を変えられる。



ティリスの必殺技は、敵の配置を変えられる。



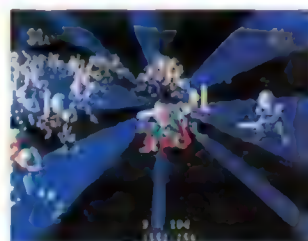
自国の強みと他国の強い点を頭に入れて有利に進め

8つの国はそれぞれの武将によって雇える軍隊が違う。もちろん軍それぞれ長所と短所を持ち合わせているので一筋縄では倒せない。が、ウラを返せば自国軍の力をフル

に発揮でき、なおかつ他国軍の弱いところを攻めれば有利な戦闘に持ち込めるということだ。時には撤退を余儀なくされるかもしれないが、いたしかたないか。



この戦いは、自国軍の力をフルに発揮できる。なおかつ他国軍の弱いところを攻めれば有利な戦闘に持ち込めるということだ。時には撤退を余儀なくされるかもしれないが、いたしかたないか。



この戦いは、自国軍の力をフルに発揮できる。なおかつ他国軍の弱いところを攻めれば有利な戦闘に持ち込めるということだ。時には撤退を余儀なくされるかもしれないが、いたしかたないか。

移動

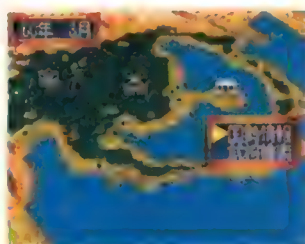
シナリオを進ませるには不可欠な進軍。この間もちろん武将はあらゆる指令を出すことができる。だが、戦った後には兵数や武将の指揮力にも気をつけたいところだ。



この間もちろん武将はあらゆる指令を出すことができる。だが、戦った後には兵数や武将の指揮力にも気をつけたいところだ。



この間もちろん武将はあらゆる指令を出すことができる。だが、戦った後には兵数や武将の指揮力にも気をつけたいところだ。



この間もちろん武将はあらゆる指令を出すことができる。だが、戦った後には兵数や武将の指揮力にも気をつけたいところだ。

戦闘

移動中に敵と遭遇したり敵の城に攻め込んだ際には戦闘画面に切り替わる。適材適所を見極めて、できるだけ損害を少なく、そして勝ちをもぎ取りたい。



この戦いは、自国軍の力をフルに発揮できる。なおかつ他国軍の弱いところを攻めれば有利な戦闘に持ち込めるということだ。時には撤退を余儀なくされるかもしれないが、いたしかたないか。



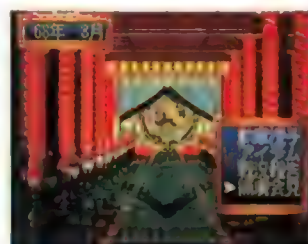
この戦いは、自国軍の力をフルに発揮できる。なおかつ他国軍の弱いところを攻めれば有利な戦闘に持ち込めるということだ。時には撤退を余儀なくされるかもしれないが、いたしかたないか。

城内

城の中ではあらゆる指令が行える。捕虜にした敵を説得して仲間に入れられるのも君主の度量と腕だ。また城内では自国の武将にほどこしをして兵士の士気と忠誠度を上げることができる。



この戦いは、自国軍の力をフルに発揮できる。なおかつ他国軍の弱いところを攻めれば有利な戦闘に持ち込めるということだ。時には撤退を余儀なくされるかもしれないが、いたしかたないか。



この戦いは、自国軍の力をフルに発揮できる。なおかつ他国軍の弱いところを攻めれば有利な戦闘に持ち込めるということだ。時には撤退を余儀なくされるかもしれないが、いたしかたないか。

数々のイベントも発生! シナリオの進みぐあいを実感!



この戦いは、自国軍の力をフルに発揮できる。なおかつ他国軍の弱いところを攻めれば有利な戦闘に持ち込めるということだ。時には撤退を余儀なくされるかもしれないが、いたしかたないか。

戦いもいくつかこなし、賛同してくれる国が徐々に増えていく。そういった嬉しい瞬間などにはもちろんビジュアルが挿入される。シナリオが進んでいるのが実感できるよね。こういったイベントは随所に散りばめられている。飽きのこない配慮が嬉しい。



ウェイン軍会議!
ウェインを選んだ時に見られるオープニングの1コマ。

ティリスの決断!
ティリスを選んだ時のオープニングがこれ。邪神マドルクを封じるため不慣れた戦いを決意するシーン!



グレイス、ギテオン襲来!
ゴルダーク軍の武将の中でも、2を争う実力の持ち主。最強の精霊使いと謳われる。



この戦いは、自国軍の力をフルに発揮できる。なおかつ他国軍の弱いところを攻めれば有利な戦闘に持ち込めるということだ。時には撤退を余儀なくされるかもしれないが、いたしかたないか。

フィールドも拡大! こりゃハンパじゃないぜ!

舞台となるレジェンドラ大陸には8つの国がある。それぞれ個性豊かな国家形態を持ち、各国王のもとで民衆は平和な暮らしを営んでいた。が、ゴルダークの侵略戦争によって各国は大揺れ、レジェンドラの平和を願う主人

公が大陸全土を巡ることになったわけだ。8つの国を有しているだけにフィールド自体もかなり大きい。が、プレイヤーはそれぞれの王となりこれらの国々を巡る歩くのであって制圧するのではない。無論、当初は各国が疑心暗

鬼なだけに国どうしの戦闘も多いが、話が進むにつれ理解を示し同志として行動してくれる者も多くなるはずだ。もっともこれはゴルダーク以外のキャラを選んだ場合。もしゴルダークを選んだ場合には侵略戦争になることだろう。

これがレジェンドラ大陸だ!

レジェンドラの全土マップ。各国はこのように配置されているが、大陸内にはこの他に自治領であるトランパンやヴァンパイアの棲む城などがある。

ファンダリア帝国(帝王ゴルダーク)

広大な領土を有し優秀な人材と大陸最強の軍団、そして発達した都市を持つ。主財源は国内に点在する金鉱で、専制君主国家なため国民の思想や行政機構も統制されている。後継者難で国土拡大もなかった国だがゴルダークの力で大きく変わろうとしている。

島国から流れついた民族が造った国で海岸沿いの孤島に位置する。稲作と小規模な海外貿易が国家基盤を成し、農業や漁業や工芸品などの文化レベルは高い。また、民衆全体には武士道が浸透し君主に絶対の忠誠を誓っている。兵団は小紋精鋭だが武芸と精神修養に長け戦力は高い。

イズモ国(国王ミカツキ)

ボザック国(国王トリス)

天性の狩猟民族であるボザック族は広大な森を勢力範囲としている。だが、国自体は大家族の村落が集合したような共同体(コミュニティ)的な雰囲気だ。いまだに呪術的宗教(シャーマニズム)が息づき文化レベルこそ低い、一致団結した民衆の原始的なパワーはあなどれない。

トラッドノア国(国王レイナート)

規模は大きくないが魔道大国として名高い国。かつては魔法研究者の模範といわれた国民も、今では他国にその秘術を売り渡す者が増え、実際そういった人々の多額の税金が財政基盤となっている。魔道のエキスパートで構成された魔道兵団がこの国の要だ。

トバース国(国王レオン)

かつては女神アステアを信仰する宗教国家であったが、近年はその教義も忘れられ商業都市として発達している。現在も一応宗教国家の体裁をとってはいるが、実際は豪商や大守が乱立している連合体である。大陸のほぼ中央に位置し交易は盛んである。

トリスタン国(国王ジュノン)

もとは共和国に近い体制だったが近隣のファンダリア帝国の成立後専制君主国家となり軍備増強に努めたため、兵士の士気も高く軍も充実している。鉱山や炭坑を有し国産の武器や防具が主財源である。

ムーンバレス(女王ティリス)

かつては大国だったエルフ族の国も今では人間連に追いやられ辺境の森深くにある。基本は自給自足で争いより芸術を好む。そのため軍も義勇軍に近くたいした戦力はない。が、城だけは隆盛当時の技術と魔法力を駆使し、屈指の防御力を誇っている。

ハイランド王国(国王ウェイン)

豊かな平原に囲まれた丘陵地にあり、放牧と農業が中心。歴代の国王の善政のおかげで君主国家としては最も民衆の支持が高く、古代技術も現存しているため文化レベルも高い。騎士道精神にあふれ道義を重んじる兵士達は規律正しいことで全土に名高い。

Q&A

いそがしいのはわかっていますが... 強行! 開発者直撃 インタビュー!

一シナリオは、全部でいくつあるのですか?
セガ スタート時に選択できるシナリオは6本です。シナリオを最後までクリアすると2本追加され8本になります。当然ストーリーは異なりますが、歴史の流れは1つなのでそれぞれ歴史に沿ったストーリーになっています。分岐はありません。またゴルダーク以外の君主を選んだ場合は当然ゴルダークが当面の敵となります。一具体的な戦闘の手順を教えてください。
セガ フィールドで敵と遭遇すると戦闘画面に

なります。この画面上で師団の中から誰を出すかを決め戦闘を行います。で、このように順に1人ずつ選択していき、すべての人(キャラ)が戦闘を終えると勝敗が決定します。そうですね、柔道の勝ち抜き戦をイメージしていただくとわかりやすいかもしれませんね。
一キャラの成長はどうなっているのですか?
セガ 武将達は戦闘を繰り返すことで成長技を覚えたり指揮力が上がったりと武将ごとに設定されています。が、中には育たない武将もいた

ります。必殺技は武将の職業によって最大3つまで覚えていきます。ただ同じ職業であっても異なる技を持つ武将も存在しますが。
一ビジュアルはどんな時に見られますか?
セガ イベント時にのみ出現します。基本的に動画ですが、中には止め絵のものもあります。セリフは文字表示のみです。すみません。
一最後に発売を待っている読者に向けて一言。
セガ スタッフ一同休みを返上してがんばっていますので今冬を期待して待っていてください。

登場キャラは100名以上! 人間関係も複雑だ

ゲームのウリはなんてったってキャラ数の多さ! 関係してくるキャラクターはなんと120人以上にもおよぶのだ。

もちろん職業も魔道師、戦士など数十種類と富んでいる。これらのキャラが主従の悩みや色恋さたでどういった人間関係を彩るのかも見逃せないぞ。



捕虜にした武将を説得できた時には自分の配下になれるのだ。



これは各々のキャラが活躍する舞台。それぞれのキャラが活躍する舞台。それぞれのキャラが活躍する舞台。



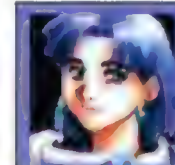
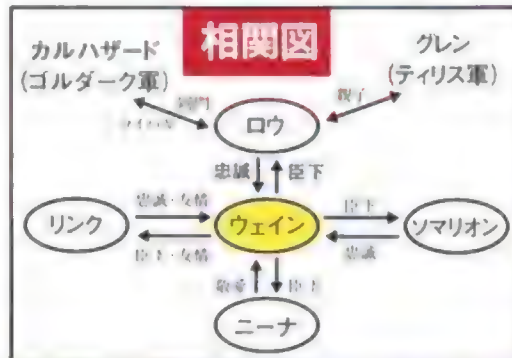
→ウェイン

ハイランド国王。責任感と行動力に富むが若きゆえに暴走し、戦士や騎士の命を犠牲にする。また、戦士や騎士の命を犠牲にする。また、戦士や騎士の命を犠牲にする。

ハイランド王国

参謀 ノルン

戦士(ファイター)主力の軍隊で、最も基本的な軍備だ。戦力は並だが特に苦手な地形もなくいかなる状況でもほぼ互角に戦える。その反面、敵が得意な地形だと苦戦を強いられることも。



ニーナ

僧侶。王宮内務の管理として従事していたが、大戦開始時に王宮へ入る。戦時中は王宮の管理を担う。戦時中は王宮の管理を担う。戦時中は王宮の管理を担う。

ソマリオン

騎士。先祖代々から王宮騎士に勤める。戦時中は王宮の管理を担う。戦時中は王宮の管理を担う。戦時中は王宮の管理を担う。



リンク

戦士。ウェインの従者としてともに育ってきた青年。ウェインに比べ多少おとなしく、ウェインと一緒に戦う。ウェインと一緒に戦う。ウェインと一緒に戦う。



ロー

戦士。その風貌からは想像できないが、実はハイランド王国内で、二を争う剣術の達人。ゴルダーク軍のカルハザードとは同じ師匠のもとで技を鍛えた仲だ。

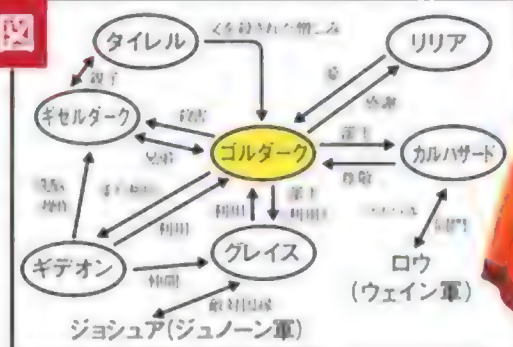


ファンダリア帝国

参謀 サリバー

騎馬軍団を主力とし、特にゴルダーク直属の騎馬軍団は恐るべき移動力と凄まじい突進力を持つ。だが山岳や森林では不利なため、それを補うための戦士団や魔法軍団も豊富に取りそろえている。

関連図



→ゴルダーク

その若きゆえに10年以上も塔に幽閉されていたが時期到来とばかりに塔を破壊、兄セセルダークを殺し王位についた野心家。武力による制王を目指す彼との対決はありえないだろう。



ギデオ

魔道師。ゴルダークの魔力、彼の魔法攻撃は無敵無敗を誇る。自国を襲撃するほどの実力なからせゴルダーク軍に身を置く。その真意は謎に包まれている。

リリア

僧侶。清静で可憐、何より戦いを嫌う女性。だが、隊長としての能力はかなり高い。なぜ彼女のような女性がゴルダークの配下にいるのかは不明である。



グレイス

精霊使い。強大な魔力を誇る彼女だが、気性が激しく、同族の命を犠牲にする。その真意は謎に包まれている。



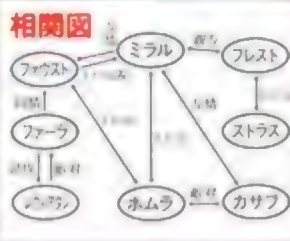
カルハザード

騎士。一見するとヤサ男だがゴルダークにひけをとらないほどの剣の腕前を持つ。容姿端麗で気品にあふれる彼はゴルダークの強い意志と信念に感服し配下となる。



NPキャラクター一覧~その1~

ここで紹介するのはプレイヤーが実際に扱うことのないキャラクター達。たか彼らとの出会いや戦闘によって多くのことを学び、ストーリー上重要な役割を担う彼らが数多いため一部のみ紹介しておこう。



ミラル

ソーディア。人間の限界をも超越した剣技を操り神とも言われた男。肉体すら束縛されないのか容姿は若い頃のまま、ほとんど変化していないという。

プレスト

ウィズマン。経歴、年齢とも不明の人物。神世からの強大な知識を蓄えた彼は、女神アステアと意思をともにする者を探し無限の時をさまよっているという。



ストラス

アルティメット・ウィザード。氷の死神の異名を持ち、冷静で無情な彼のもののみを凍らせる魔術を操る。しかし外見とは裏腹の熱い思いを抱えている。

カザブ

クンフー・マスター。かつて拳聖と呼ばれた伝説の拳法家でレオンの師匠。本気を出せば外見からは想像がつかないほどの力を発揮。素晴らしいオーラで敵を制す。



ムーンパレス

ティリス



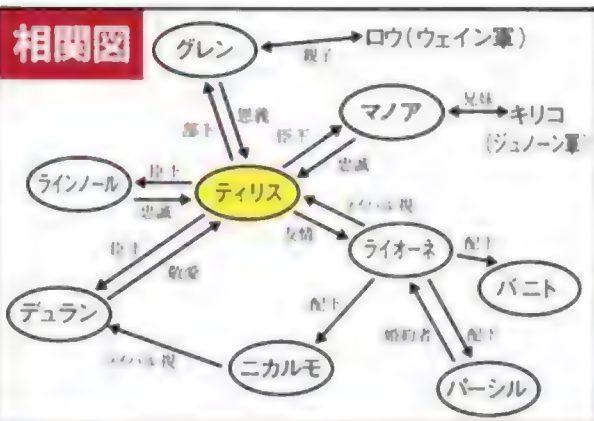
参謀 モート

この国の主力は女王直属の弓隊。本来は防衛用に組織された部隊だが、自然と一体化できる

エルフ族はスナイパーの名手がそろっているため遠距離攻撃は魔道兵に次いで高い。飛行兵には強いが俊敏性に富む獣人に対しては圧倒的に弱い。

先代の女王が死んだ後民衆によって選ばれた新女王。類まれな容貌と人なつこい笑顔でコンテストを勝ち進み女王の座に。もとは純朴な田舎娘だが、民衆を思う優しさやひたむきさはまさしく女王にうってつけである。

相関図



グレン

騎士。行き倒れたところをティリスに救われた流亡の騎士。他国を放浪していたが戦争勃発の折、ティリスのもとへ駆けつけた。烈火のとき剣技を振るう。



デュラン

戦士。人間ながらエルフを救うためムーンパレスにきた戦士。ティリスに忠誠を誓い戦いに立ち向かう。種族間の壁を越えエルフの部下からも信頼がある。

マノア

僧侶。基本的な戦闘能力は他の隊長クラスにいま一歩ではあるが、不死者(アンデッド)に対する攻撃力は最強レベルだ。ジュノー軍のキリコとは実の兄妹。



ラインノール

魔道士。エルフでは珍しい爆炎魔法を操る魔道士。本来は魔法の平和利用を研究する学者だが戦乱のため不承不承に参加。戦場では私情を捨て猛攻撃をこます。

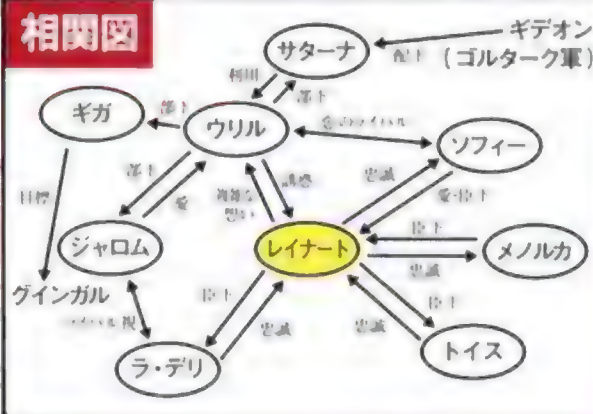


トラッドノア国

参謀 ムーランジュ

火球(ファイアボール)での遠距離攻撃得意とする魔法兵団が主力。火球攻撃は標的全体を燃やしつくすため地上部隊に圧倒的に強く、またゾンビ系にも有効だ。しかし接近戦に持ち込まれるとどうにも歯が立たなくなる。

相関図



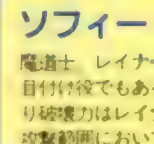
ラ・デリ

騎士。剣技と魔法の両方に秀でた魔道騎士のひとり。普段は威厳が男爵と呼ばれるほど威風凛々だが、戦いでは剣に魔法力を宿し相手をなぎ倒す。



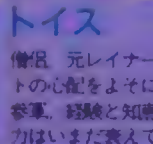
メノルカ

魔道士。天賦の才がありながら本職は吟遊詩人を目指す変わり者。ヘタな歌を口ずさみ強力な爆炎魔法を唱えるため歌う火炎魔術(イフリート)と恐れられている。



ソフィー

魔道士。レイナートの良き相棒でありお目付け役でもある。数々の高位呪文を操り破壊力はレイナートに一步譲るものの攻撃範囲においてはなんら遜色ない。



トイス

僧侶。元レイナートの教育係でレイナートの心配をよそに老いた肉体に隠れて参謀。経験と知恵を生かした回復魔法の力はまだまだ衰えてはいないようだ。

↑レイナート

童顔で頼りない風貌ではあるが、かつて魔神と交わったという先祖の血を最も色濃く引く魔道士である。トラッドノアの若き君主。容姿から見るとるるに穏和な性格で無益な戦いは好まないが、戦時には強力な攻撃魔法を繰り出す青年。



ホムラ

サムライ・マスター。剣技追求の果てに修羅道に陥ってしまったサムライ。剣鬼とまで呼ばれた殺人剣はミカヅキすらも遙かにしのぐ。今も諸國を放浪している。



ファアラ

エレメンタル・マスター。エルフ族の祖先といわれるハイ・エルフ。かなり高位の精霊使いで、過去幾度となく大災害から人々を守ったという。現在消息は不明。



ハイム

ヴァンパイア・キング。不死族(アンデッド)の王として人間より遙かに強大な魔力を持つ。人間との平和的共存を望むゆえ、リスクーマと対立している。

ファウスト

ダーク・ナイト。邪神マドルクと契約し魂と引き換えに強大な力を持ったが、無差別殺戮の果てに家族をも殺害。絶望のあげく今も冥府をさまよっている。



レヴィアタン

ビースト・キング。咆哮するだけで森林が震え獣すべてが平伏したという伝説の獣王。大陸制覇を望み戦争を起こすがエルフの女王によって滅ぼされたという。



リスクーマ

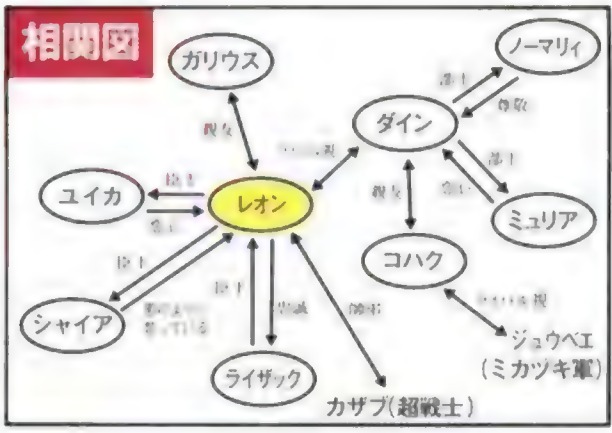
ファントム。破壊と殺戮を好み邪悪な精神体。人間に味方するハイムを激しく憎悪している。ハイムの力の源である闇の宝珠(オーブ)を強奪し己の力としている。



トパーズ国

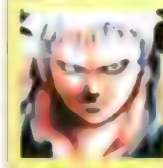
参謀 タイフォン

僧侶と武闘家の能力を併せ持つ拳士兵が主力で、狭い場所での接近戦、つまり攻城戦(特に防御)を得意とする。また僧侶でもある彼らは念(オーラ)を含めた攻撃も得意で、特にモンスター系には有効だ。が、しかし必然的に機動力のある騎馬兵や遠距離の弓兵には弱い。



↑レオン

人を守り生かす拳術を追求した末、拳士(モンク)となったトパーズの国王。本来は欲も野心もなく各国を修業放浪していた彼だが、ゴルダークの侵略戦争に対して国を守るため立ち上がる。普段は快活な男だが戦闘時には鬼神と化す。



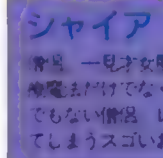
ガリウス

戦士。不情で将軍が嫌いだっただけで戒律の厳しい拳士を捨て戦士となるが、天性の格闘のセンスは抜群。レオンとは親友で戦争の端を聞き祖國に戻った。



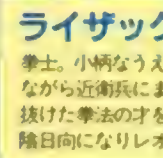
ユイカ

拳士。小柄な上に若干18歳という年齢ながら近衛兵にまで選ばれた少女。ずば抜けた拳法の才を持つ。レオンに憧れ、陰日向になりレオンを支えようと参軍。



シャイア

僧侶。一見才女風の美女だが、実体は治療魔法だけでなく攻撃魔法まで操るとんでもない僧侶。レオンすらも扱ってしまいます。おねーさんだ。



ライザック

拳士。小柄な上に若干18歳という年齢ながら近衛兵にまで選ばれた少女。ずば抜けた拳法の才を持つ。レオンに憧れ、陰日向になりレオンを支えようと参軍。



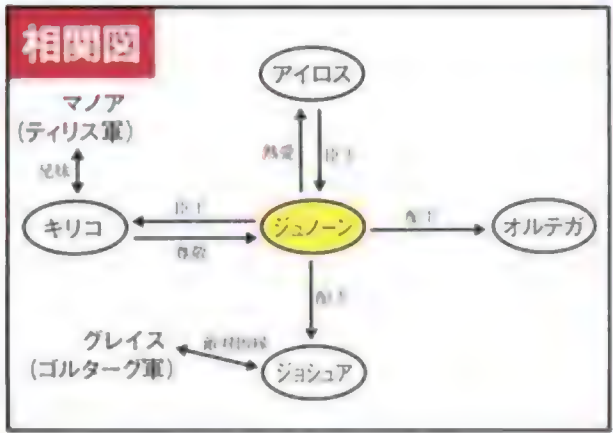
↑ジュノー

華麗で激しい剣技を操り、戦場では死闘の黒騎士と恐れられているトリスタンの新国王。仮面をつけているのは敵に自分が女と知られて侮れないためである。しかし男として先代王に敵しく育てられた彼女は剣術に長け、年を経て優秀な戦士へと成長したのだ。

トリスタン国

参謀 ミュリカ

この国は歴代の王自ら軍備増強に努めてきたため兵士の士気も高く軍も充実している。主力となる戦力は訓練しめかれた戦士、騎士が中心だ。また鉱山を有しているだけに武器や防具も充足している。接近戦では十二分な実力を発揮、戦う際にはパワーで押し切られないよう注意したい。



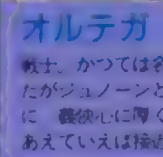
アイロス

騎士。以前は剣を棄てた遊び人だったが偶然ジュノーの素顔を見、一目惚れ再び剣を持ち鍛錬しついに隊長となったというキザだが一途な男。腕前は超一品。



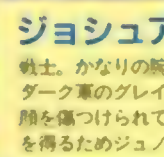
キリコ

魔道士。ジュノーの才と度量に惹かれ、事に参入したエルフ族の天才魔道士。目か不自由だが、それゆえ外見に惑わされず的確に人物を見抜く賢者である。



オルテガ

戦士。かつては名高い傭兵団の隊長だったがジュノーとの一騎打ちに敗れ配下に。義侠心に厚く信頼できる男である。あえていえば接近戦のうかが得意である。



ジョシュア

戦士。かなりの腕を持つが、かつてゴルダーク軍のグレイスに無惨な敗北をし、顔を傷つけられている。その復讐の機会を得るためジュノー軍に参加した。



セーラ

サキユバス。比類なき美貌を持つ魔術族の女王でありハイムの婚約者。だが今はリスキーマに操られ人間と敵対している。ゾンビを兵として使える数少ないキャラ。



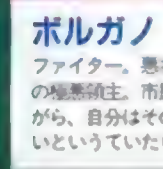
イグラシオ

ナイト。自治領トランパンで閃光騎士団を率いている騎士。君主には忠誠を、という騎士道を重んじるゆえ極悪君主に仕えているが、内心はかなり苦悩している。



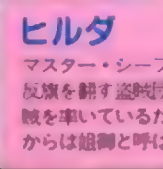
ロック

シーフ。ヒルダの度胸と才覚に心酔している盗賊。統率力に優れているばかりか、激憤家のヒルダを抑える冷静な参謀として活躍。シーフとしての才能も優秀。



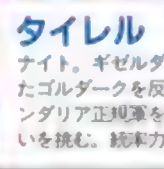
ホルガノ

ファイター。悪名高い自治領トランパンの極悪君主。市民には重税を課しているが、自分はその税金でぜいたくさんまといっている。容姿も醜悪である。



ヒルダ

マスター・シーフ。悪徳領主ホルガノに反旗を翻す盗賊団の首領。女だてに義賊を率いているだけに気丈である。仲間からは姐御と呼ばれ尊敬されている。



タイレル

ナイト。ギゼルダークの長男で父を殺したゴルダークを反逆者と憎み、自らファンタリア正規軍を結成。ゴルダークに戦いを挑む。統率力や剣の腕は相当である。

ミカツキ

イズモ国の新国王にして東方の剣術クサナキ流を始めたサムライ・マスター。東洋を懐く諸国で覇を靡いてきたが國王の死で急きょ王位に就いた。サムライながら古武にたのめられない奔放なカリスマ性を備え兵士からの信頼も厚い。

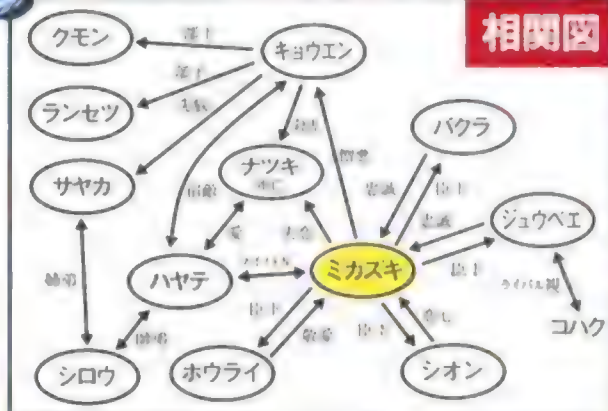


イズモ国

参謀 コウリン(光琳)

独特の武器である刀を装備した戦士(サムライ)で構成された軍を持つ。先祖伝来の気を使った技で物理攻撃に強いゾンビや魔物にも十分対応しえる攻撃力が特徴だ。

が、反面防具が軽量化されているため直接打撃に優れた騎馬兵や遠距離攻撃の弓兵、魔道兵に対してはやや弱いのは否めない。



ジュウベエ(十兵衛)

サムライ。イズモ国の豊饒にしてミカツキの右腕。豊饒だが剣の腕は超一流である。冷静な目で洞察力に優れた彼は、イズモ国の隠れた軍師といえる。

バクラ(爆弾)

サムライ。以前は各地を荒らし回る野武士の首領だったがミカツキに負けて以来、彼に心服し部下となる。性格そのまゝの力まかせて、いざという時に力を発揮する。



シオン(紫音)

仙術・魔法の天才とするオウミという部族の姫。神出鬼没の行動力や魔法の才能は異国産である。か、本来はしとやかに落ち着きのある女性だ。



ホウライ(鳳凰)

サムライ。容姿端麗な美少年騎士。舞のような流麗な剣技をミカツキから真伝され、以来彼を慕い忠義をつくす。実はかなり負け人気の強い少年である。

ボザック国

参謀 ニルタバ

獣人兵で軍を構成しているが、実際は本当の獣人ではなく、呪術を用いて獣の力を兵士に憑依させている。彼らは武具を装備しないため敏捷性に優れ、その能力は肉弾戦、特に彼らの住処である密林において最高の力を発揮する。



ラギ

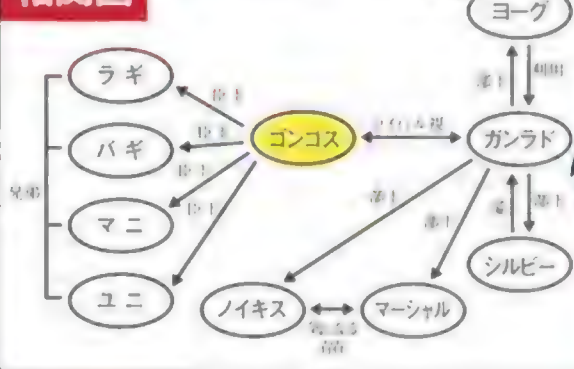
獣戦士。ゴンゴスの幼なじみで忠告である4兄妹の長兄。冷静沈着にして賢明な人物。4兄妹は深い血の絆で結ばれており決して互いを裏切ることはない。

バギ

獣戦士。4兄妹の次兄。血気盛んで猪突猛進ではあるが、兄弟一戦士の才覚に長けている。一度怒りに火がつくと狂戦士と化してしまうことも。女性が好き。



相関図



→ゴンゴス

ボザックの新国王。エルフと同じく森の民ながら蛮族のイメージが強く、彼自身エルフにコンプレックスを抱いている。容姿から誤解を受けやすいが、根は極めて男気にあふれた性格で、陰謀な策謀や無用の略奪を嫌っている男である。



ユニ

獣戦士。4兄妹の末っ子で最年少の隊長でもある。戦士としてはまだ未熟で危ないが、戦士としての才能は超一流。戦士としての才能は超一流。戦士としての才能は超一流。



マニ

獣戦士。4兄妹の3番目。兄達を導き、良き姉としてユニの前向きな面をみている。冷静沈着にして賢明な人物。4兄妹は深い血の絆で結ばれており決して互いを裏切ることはない。



エンドリユー

ナイト。自治領トランパンを守る闘光騎士。トランパンにおいて最高を稼いでいる。領主のホルガンではなく、団長のイクランオに忠誠を誓っている。



グインガル

破壊と殺戮のみの己の存在に疑問を抱き魔界から脱走した戦士。その戦力は魔界でも恐れられているほどだ。現在は山奥の洞窟で静かに暮らしている。



キョウエン(凶炎)

ニンジャ・マスター。ギデオに影で雇われている暗黒忍者の首領。忍術は超一流だが冷酷非情なため、同門のハヤテと敵対し敗れている。ハヤテを仇と憎む。

ギョル

ファイター。高利貸しと強引な商売で豪商となった男。トランパンの鉱山利益独占を狙い密かにジュノー暗殺を企てている。実際の戦闘レベルはシーフ以下。



ガスパー

ナイト。各地を荒らし回るところを党の首領。クソ度胸と前口上だけは立派だが、戦闘力は口ほどにもない。執念深さとクソさだけがワリの男。



ハヤテ(疾風)

ニンジャ・マスター。山奥で隠遁生活を送っているが、鍛え抜かれた身体から繰り出す超人的な技の数々に伝説にもなっている人物。現在シロウに忍術を教範中。



ダークセイバー

高所恐怖症、および心臓の弱い方お断りします

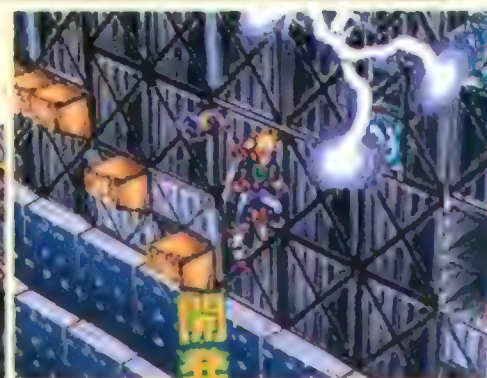
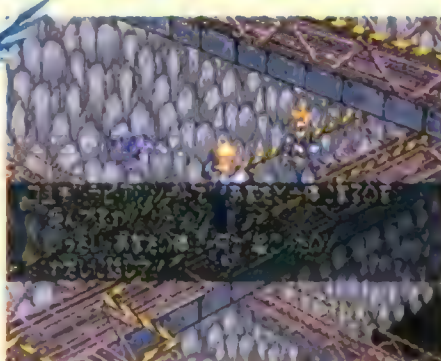
●クライマックス
●12月発売予定
●価格未定
●A・RPG

完成度
50%

エンディングは100種類以上！もう死ぬまでやるっきゃないね。

ファン待望の3DRPGの続報だ！

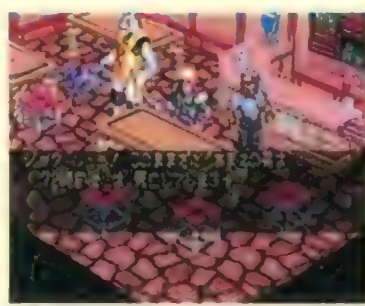
クライマックスのサターン第1弾「ダークセイバー」。前号で画面写真が初公開されて、発売を心待ちにしている読者も多いんじゃないかな？今回は新着の画面写真とともに、現段階で仕上がっている部分を紹介していくぞ。この「ダークセイバー」は、3次元の立体表現を徹底的に追求したアクションRPGだ。構造物の物陰に隠れているキャラクターを見たり、高い所から下を見下ろす「高低差」など、今まで表現ではできなかった3D感覚による自由度の高さがウリになっている。その他にも主人公の行動によって変化していく立体シナリオなど、見どころ満載だ。



初公開、ストーリー導入部分を紹介！

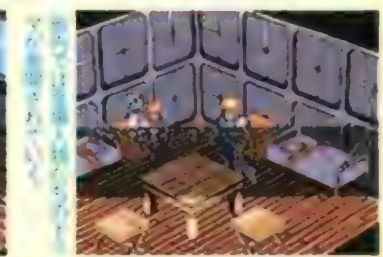
ジェイラズ島へ凶悪モンスター「ビラン」を移送することになった、主人公を含む3人のバウンティハンター達。しかし、護送船「グリオイ号」は嵐にみまわれたうえ、船内でビランが脱走してしまう。仲間が殺られ、主人公達は……

といった感じのオープニングストーリーもドラマチックに表現されている。ここではキャラクターどうしがテレビドラマばりの人間臭い会話シーンを展開する。緊張感連続の展開になること請け合いだ。華麗な画面演出もぜひ見てほしい。



オープニングストーリー

ラジーン国のバウンティハンター、リュウ・ヤーは10年来追いつけていた殺戮モンスター「ビラン」を、バウンティハンター総力戦で捕獲することに成功した。バウンティ当局はビランを「カーボン刑」（特殊カーボン液を噴射することで人工的に心臓を止め、生命活動を停止させる刑）にすることを決定し、凶悪モンスターを最も多く収容しているジェイラズ島へ移送することにした。移送にはリュウ・ヤーを含む3人のバウンティハンターが同行のもとに護送船「グリオイ号」で移送することになったが、出航から間もない数時間後、「グリオイ号」は突如嵐にみまわれてしまう。大海のうねりとともに船体を大きく揺らしながらも「グリオイ号」は一路ジェイラズ島を目指すのだった。一方、「グリオイ号」船内に設置された特別製の檻に閉じ込められたビランは、船体がジェイラズ島の近海580カイリまで近づいた時、ある音波を感じた。ビランの本能を刺激するその怪音波の影響か、ビランは突然酸のような液体を分泌し、檻を溶かし始めるのだった。そして船内で惨劇が幕を開けていく……

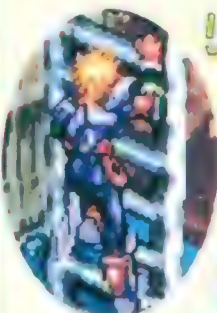
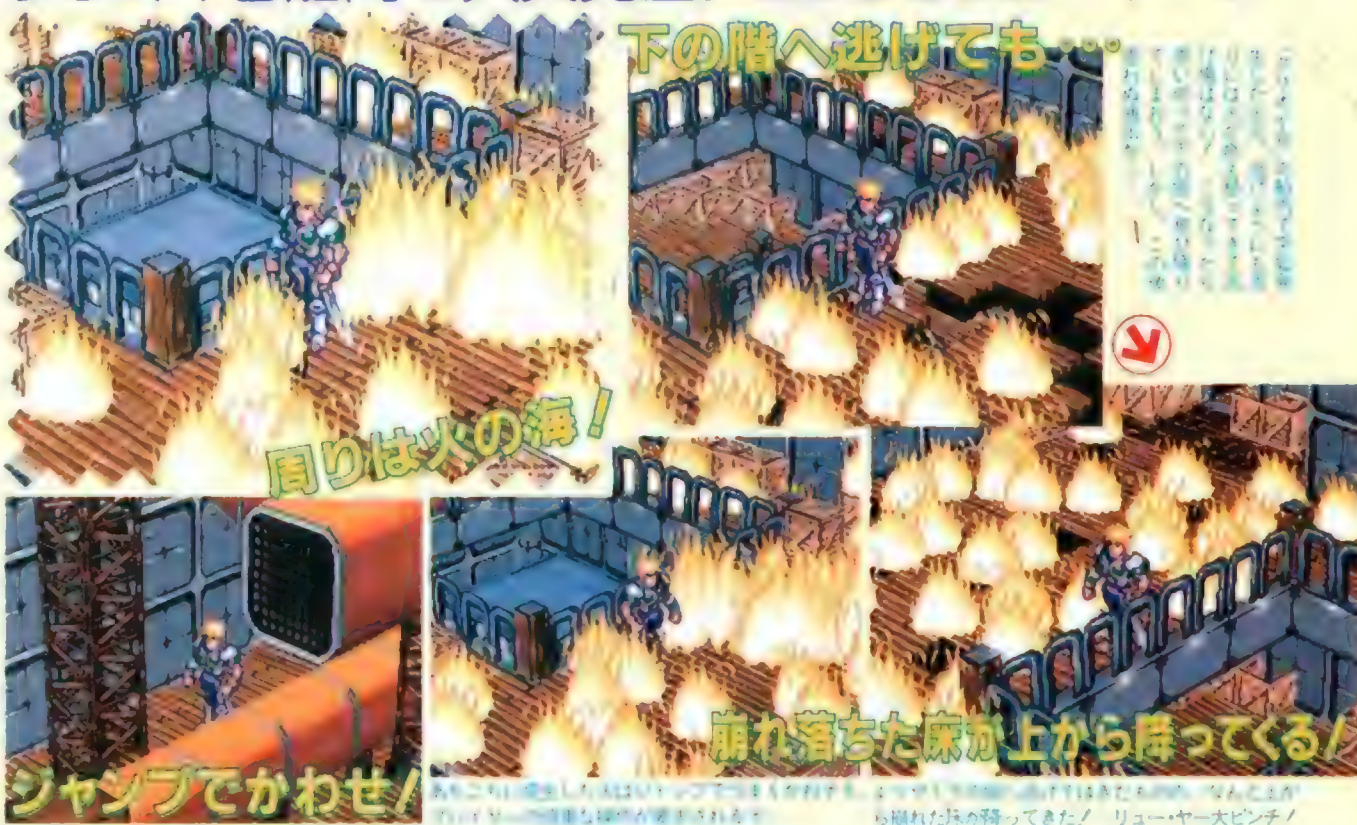


COMING SOON SOFT

息もつかせぬアクションシーンをとくと見よ!

この「ダークセイバー」はアクションRPGであるが、これまでのアクションRPGにはない新機軸がふんだんに盛り込まれている。主人公が剣を振る、階段を登る、高い所から飛び降りるといったアクションが2次元のアニメーションで表現されているというのがこれまでのアクションRPGでは常識だったけど、「ダークセイバー」ではすべて3DCGで表現。遠近感や構造物をプレイヤー視点で回り込むといった演出も可能になる。今回紹介するのは、その一例。火災で床が崩されていく場面で主人公が下へ飛び降りると、なんと、崩れた床が上から降ってきて主人公の行き先を妨害してしまうといったぐあいだ。本当の立体感というのはこのようなことを言うのかもしれないね。

グリオイ号船内で火災発生! どうする! ユー・ヤー?



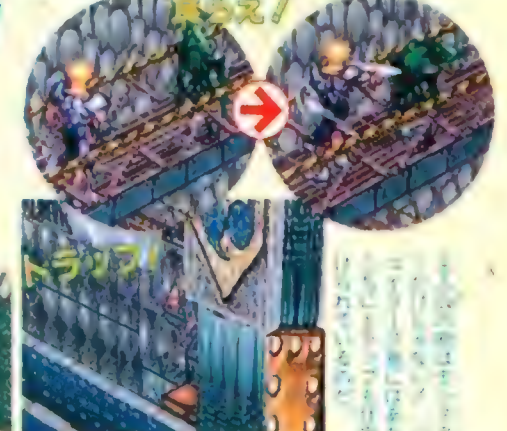
ユウ・ヤウが飛び降りる



ユウ・ヤウがはしこを登る!

様々な敵がユウ・ヤウを待っている!

今回下で紹介したキャラクターは現段階では、こういったシチュエーションで登場するかまだ不明だが、冒険を続けるにつれ様々な敵が登場するはず。戦闘シーンでは敵の攻撃を避ける、防御する、敵を攻撃するといった様々なアクションが要求されるぞ。



今回は緊急入手した敵キャラクター

前号では主人公の味方やストーリー中に登場するキャラクター達を紹介したけど、今回は敵キャラクターのイラストを入手することができた。

それにしてもこの6人、一癖も二癖もありそうなヤツばかりだが、主人公の行動しだいで仲間になることもあるかもしれない。が、逆に冒険のじゃまをする敵になった時は情けはいらない! 容赦なく倒してしまうのが吉だ。



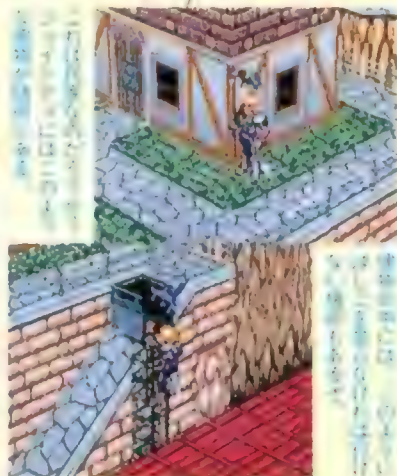
ジェイラース島の"ジェイシティ"でリ्यू・ヤーを待つものは?

最初に主人公がジェイラース島へ到着すると、ジェイシティという港町へ行くことになる。このジェイシティとは、ジェイラース島の港町で護送されてくる囚人モンスターや模範囚人、そして面会に来た囚人の家族などでごったがえ

している怪しげな町だ。ジェイシティの中を歩き回ってみると、怪しげな建物や人が存在している。しかし、ここは監獄島なのであまり人の話を信用すると後々ひどい目にあうかもしれないぞ。信用するかどうかはプレイヤー自身だ。

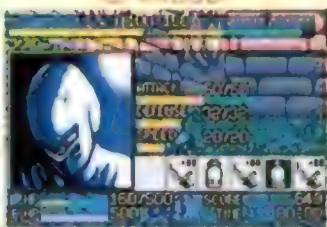
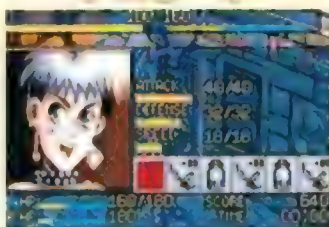
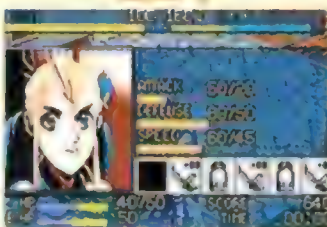
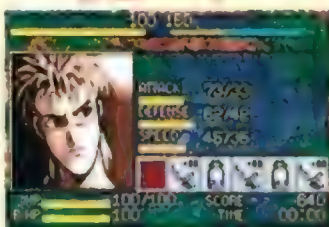


ジェイシティ刑務所ゾーン

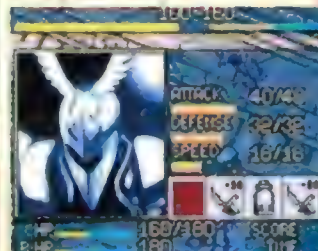


ステータス画面なども着々と完成しているゾ

前号の紹介の中でも、未完成ながらキャラクターのステータス画面があったが、今回はさらに完成に近づいた各キャラクターのステータスを紹介しよう。またアイテムウィンドウや捕獲したモンスターのステータス画面も着々と完成に近づいてきているようだ。体力、攻撃力、防御力、素早さといったデータの他に得点や経過時間があるのに注目してくれ。これらもシナリオに関係してくるかも?



アイテムウィンドウ



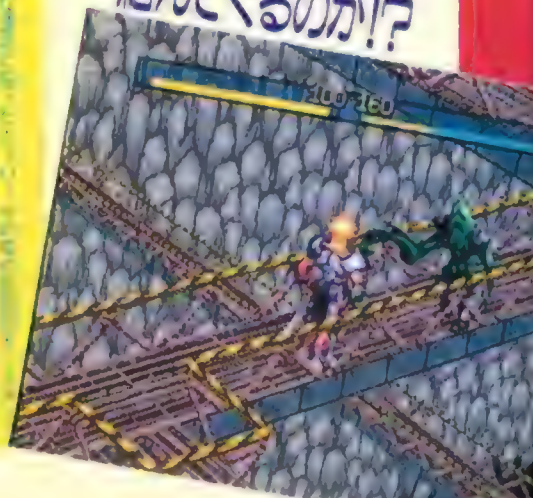
キャプチャーしたモンスター



キャラクターを紹介!!



このキャラクター達は主人公とどう絡んでくるのか!?



闘神伝S(仮)

必殺技、勝ちポーズがついに完成

- タカラ・セガ
- 年末発売予定
- 価格未定
- ACT

完成度
50%

年末発売へ向けて鋭意開発中だが、今回は開発50%版を突撃スクープ!

完成度50%! 必殺技も入った!!

前回は2、3のキャラクターしか出来上がっていなかったが、今回は全キャラクターが初めて登場。実際に対戦もできる形になっていた。必殺技や側転、勝ちポーズなども全キャラに入り、後はクオリティアップを図るのみとなった。

エイジ

エイジは赤い髪と白い服を着た若者。必殺技は「エアリアル・ストライク」。空中から剣を飛ばして相手にダメージを与える技。

カイン

カインは金髪と黒い服を着た若者。必殺技は「ダブル・クワッシャー」。両手で剣を振り回して相手にダメージを与える技。

デューク

デュークは黒髪と黒い服を着た若者。必殺技は「ダーク・スラッシュ」。剣を振り回して相手にダメージを与える技。

ラングー

ラングーは黒髪と黒い服を着た若者。必殺技は「ダーク・スラッシュ」。剣を振り回して相手にダメージを与える技。

モッド

モッドは黒髪と黒い服を着た若者。必殺技は「ダーク・スラッシュ」。剣を振り回して相手にダメージを与える技。

エリス

エリスは金髪と黒い服を着た若者。必殺技は「オーロラ・レボリューション」。そのムチで攻撃を与える。

ソフィア

ソフィアは金髪と黒い服を着た若者。必殺技は「オーロラ・レボリューション」。そのムチで攻撃を与える。

ガイア

ガイアは黒髪と黒い服を着た若者。必殺技は「ダーク・スラッシュ」。剣を振り回して相手にダメージを与える技。

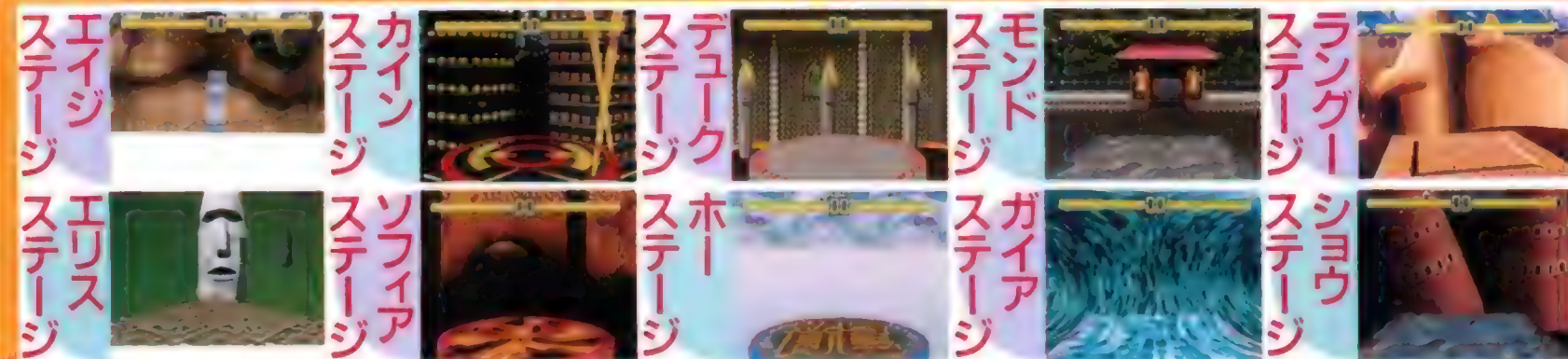
ショウ

ショウは黒髪と黒い服を着た若者。必殺技は「ダーク・スラッシュ」。剣を振り回して相手にダメージを与える技。

ホー・ファイ

ホー・ファイは黒髪と黒い服を着た若者。必殺技は「ダーク・スラッシュ」。剣を振り回して相手にダメージを与える技。

戦いの舞台は完成した。後は強者を待つだけ...



ぷよぷよ通

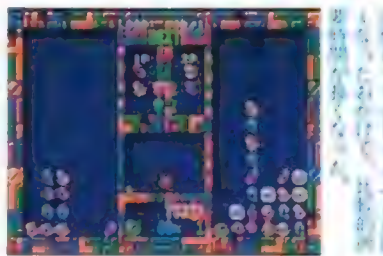
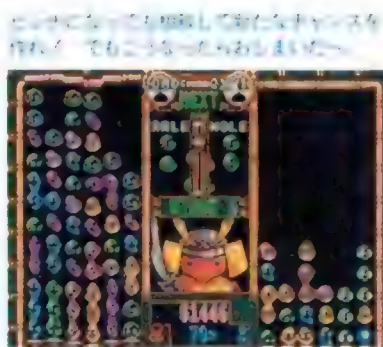
落ちものパズルの王者に通が登場!

- コンパイル
- 10月27日発売
- 4,800円
- PUZ
- 2人対戦プレイあり

完成度
100%

いよいよ家庭にぶよ通がやってくる。みんなの対戦者は親、兄弟、友達？

アーケード版は格闘ゲームとともに対戦が大流行のぶよ通。ようやくサターン版も完成目前！発売を楽しみに待っている人のために、前号に引き続いて紹介しちゃうぞ。前号でも説明したけど「ぶよぶよ通」の特徴は、①練習モードの復活、通モードの登場。②漫画オデモのリニューアル。③4体の新キャラクターが参戦。④熱いライブビデオもカップリングなどなど盛りだくさん。今回はその中で、一番気になる新モードの内容を詳しく教えよう。



シルバー大会&ふよまん本舗

ぶよパワー大爆発！ 去る敬老の日に御老人達のメッカ、東京の巣鴨とげぬき地蔵尊でシルバー大会が開催された。また広



北ノ原カミヤノミヅノ川 西ノ原カミヤノミヅノ川

島市にぶよまん本舗が開店。住所は中区本通り9-31で、広電「立町」電停より徒歩3分の場所にあるぞ。行ってみるしか！



[Home](#)
[About Us](#)
[Contact Us](#)
[Privacy Policy](#)
[Terms of Service](#)

ひとりで ふよふよ

れんしゅう

今回復活した練習モード。とにかく弱いから、大量消しや連鎖の練習をするのにおすすめ。もちろん漫オデモも入っている。新キャラも加わっているから、ぶよ歴の長い人でも十分楽しめるぞ。



最初の相手は結構かわいい狼男。強そうに見える
えないというアルルの一言、効いたみたい。

ノーマル

アーケード版でもお馴染みのノーマルモード。各階ごとに決められたポイントを稼げばレベルクリア。最上階にいるボスを倒せばエンディングを迎えられるってわけ。これで練習して、ゲーセンで勝負するってのもいいかもね。



これがうわさの“通(2)”

今回新しく入ったのがこれ「通」モードだ。このモードは登場キャラ36体全部と対戦する耐久戦。写真を見てもわかるように、順々に敵を倒していくのだ。1試合1分って考えても30分以上かかったや



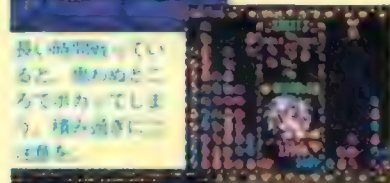
キヤラクター演説の
後に、愚才デモが入る
キヤラクターデモに
「マルモート」のデモ
をのこしているけれど
なしんておくれ



うが、せひ1回でどこまで勝ち抜いていけるか試してみるべし。ノーマルモードと漫才デモに違いがあるところも要チェック。セーブ機能もちゃんと付いているので、負けちゃっても再度挑戦可能だ。



アルルカは、この
物語は、この人
物、この一、二の
人、この一、二の



足から生まれた夢の
ハロウィスの夜、金太は
10歳になり、町は
かなり大規模な改修

ふたりで ふよふよ

ぶよの腕を磨くんならやっぱり人間（その他、宇宙人や手先の器用な生き物でも可）相手に対戦するのが一番だ。いっしょに遊んでくれる友達が少なくて対戦がマンネリ化してるとって寂しい人は、モ

ードを変えれば気分一新。モードはノーマル、得点ぶよ、固ぶよ、6個消し、2個消し、エディットの全部で6種類。エディットを選べば自分でルールを設定できるから、遊び方は無限に広がるぞ。

得点 ぶよ

おじゃまぶよを消しても得点になる。大量に消したものの勝ち。

固 ふよ

「通」特有の2回消さなきゃ消えないモード。ちょっとムズい。

6個・2個消し

普通は4個で消えてしまうところをそれぞれ6個と2個をくっつけることによって消えるモード。どちらもおじゃまぶよは固ぶよになっているぞ。ちょっと感覚が違うから初めのうちは苦労するかも。

バーチャレーシングセガサターン

さらに新コースが増えた新生「V.R.」を見よ!

- タイムワナー インタラクティブ
- '95年末発売予定
- 価格未定
- RAC (レース)
- 2人対戦プレイあり
- レーシングコントローラー対応

完成度
85%

タイトル名が「V.R.サターン」から「V.R.セガサターン」に正式決定!

サターンならではの新要素を詰め込んだ新生「V.R.」最新レポート!

セガアーケードの名作レースゲームをサターンソフトとしてリメイクした「V.R.セガサターン」開発中ではあるがついにサンプルが到着した。開発側では「サターン版ならではの要素だけではなく、ゲーム性も限りなくアーケード版と同じものにするよう努力しています」とのこと。期待しよう。

コース説明のCGアニメが追加



コース説明のCGアニメが追加

2P対戦は分割画面!!



2P対戦はブラクティスモードのみ、分割画面でプレイ可能

「V.R.」 Check Point!

コンシューマならではの
リプレイ機能はどうなる!?

前作にもあった完走後のリプレイ機能がさらに強化。ビデオのような再生機能が付いているのだ。

オリジナルモードを初公開!! 目指すは当然全コース制覇だ

今回新たになったのが、グランプリとブラクティスというサターン版だけの新モード。コースもさらに増えたぞ。



「GRAND PRIX」

レース後の成績により、ゴーカートからF1へとステップアップするモード。各レースでポイントを稼げば、より速いマシンが使えるようになるのだ。



「PRACTICE」

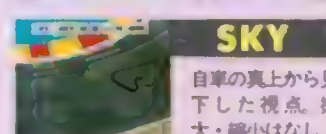
好きなコースを好きなマシンで走る練習用モード。用意された車種は5つ、コースはなんと10(ノ)。2P対戦もできるので、色々な楽しみ方ができそう。



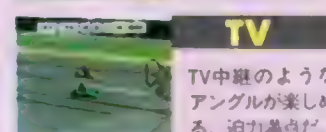
VR1~4
通常のプレイで見ることができる4視点でリプレイ



SPIN
自車を中心として視点が90度回転するカメラモード



SKY
自車の真上から見た視点。拡大・縮小はなし?



TV
TV中継のようなアングルが楽しめる。迫力満点だ

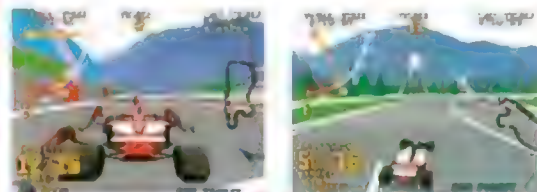
アーケード版「V.R.」でおなじみの3コースも再現! アーケード版に用意された3コースは、発色数アップにより見た目はオリジナルそっくり。

BIG FOREST

ヨーロッパ・全長3.72km・初級コース

「V.R.」の基礎テクを学ぶためのコース

「V.R.」を知るプレイヤーなら、誰もが一度は走る超高速サーキット。マシンをスライドさせて走る「V.R.」独特のテクニック走法もそのまま使えど。



このコースは、ヨーロッパの有名なサーキット。スタート地点でピライエツ。なんと画面中でコースの景色が見える。これはちゃんと描かれている。

BAY BRIDGE

北アメリカ・全長3.34km・中級コース

業務用一のテクニカルサーキット

中級コースに設定されているが、難易度の高さはピカイチ。連続するショートコーナーをどう走るかがタイムアップのポイントだ。ポリゴン牛も注目!



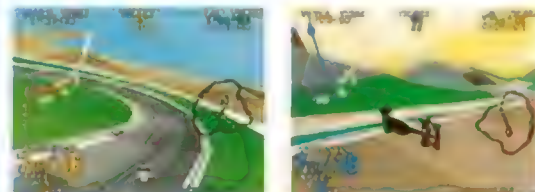
最高速で駆け抜ける橋の上。ゼンシツストリーム走法を使えばタイムアップが狙える。牛さんにも注目!

ACROPOLIS

ギリシャ・全長3.53km・上級コース

海沿いに作られた高速テクニカルコース

ヘアピン以外はほぼアクセル踏みっぱなしで走れるため、「慣れれば一番気持ち良く走れる」といわれている上級コース。総合的なテクニックが問われる。



このコースは、ギリシャの有名なサーキット。スタート地点でピライエツ。なんと画面中でコースの景色が見える。これはちゃんと描かれている。

サターンオリジナルの全7コースを解説!

7つのオリジナルコースが追加されたサターン版、今回は連続写真で各コースを解説だ。

ALPINE

ヨーロッパ・全長3.18km・中級コース

雪に覆われた美しいアルプスが舞台

コースアウトすると雪道に足を取られやすくなる(?)雪原コース。コース自体は走りやすい。



雪山を駆け抜けるレーススタート。ただし、雪道に足を取られやすくなる(?)雪原コース。コース自体は走りやすい。



コースアウトすると雪道に足を取られやすくなる(?)雪原コース。コース自体は走りやすい。



コースアウトすると雪道に足を取られやすくなる(?)雪原コース。コース自体は走りやすい。



コースアウトすると雪道に足を取られやすくなる(?)雪原コース。コース自体は走りやすい。

PACIFIC COAST

北アメリカ・全長2.84km・超上級コース

海岸沿いのショートサーキット

海岸沿いに作られた高速サーキット。コース中盤にあるヘアピンや複合カーブが難所かも!?



立体的なコースとなった下り道。この後に待つS字カーブはハイスピードで突っ込むためのクリアが難しい。



本コースの名物といえるのが、あちこちに浮かんでいる気球。視点を変えて走るとなかなかの迫力だ。



気球の気球もある巨大な気球船。これ見よがしに描かれた「VR」の文字が実に印象的だ。



一見シンプルなコースレイアウトだが、実際に走るとこんなにカーブが多い。難所はなかなかある。

DIABLO CANYON

北アメリカ・全長2.96km・上級コース

ジェットコースター感覚で走れるコース

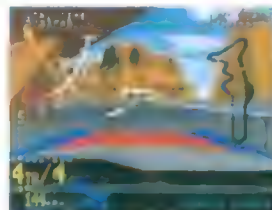
谷の中に作られた、大自然の地形を生かしたコース。石油の掘削機なども見ることができる。



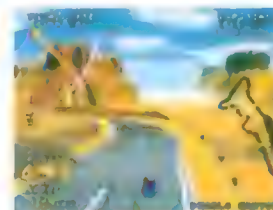
スタート直後からいきなり分岐。と思うのは早計。右はピットだから間違っても入らないように。



長い下り坂を駆け抜けける。コース右手には、パシフィックコーストにも登場したVR気球船が登場。



チェックポイントの手前には岩でできた自然のトンネルが。ココも視点を変えながら走ると楽しい。



道路右側、眼下に見えるコースに注目。アップダウンが激しく、各コーナーごとの高低差も大きい。

METROPOLIS

日本・全長1.89km・上級コース

近未来都市での市街地レース

開発者オスズの市街地コース。コースアウト=即クラッシュなので、飛ばしすぎは禁物。



近未来のビル群が建ち並ぶストリート。ココはドリフト走行をマスターしないとうまく走れないぞ。



ビルをくり貫いて作られたトンネル。入口がいた手に分かれているため、どちらから入るかがカギ。



海外版サターンロゴの看板が見える直角コーナー。フルブレーキで車体の向きを一気に変えること!



これはアーケード版「V.R.」に登場していたレースクイーン嬢じゃないですか! ココも注目!

SURFERS SPEEDWAY

オーストラリア・全長2.84km・初級/中級コース

1つのサーキットに2つのコースがある!

超高速バトルが楽しめるオーバルと、途中に設けられたロードによる2本立てコースだ。



オーバルもロードも、スタート地点は同じ。「デイトナUSA」の初級コースのようなレイアウトです。



コーナーはたったの3カ所。GTPのようなハイスピードマシンが得意とするコースといえそうだね。



ロードを走るとこの分岐点から右側へ進む。ちなみにオーバルだとココは封鎖されている。



ロードコースはカーブが多く、きちんと減速しないと曲がれない。タイムに影響する重要なポイントだ。

AMAZON FALLS

南アメリカ・全長3.11km・初級コース

大自然が生んだ滝に囲まれたコース

新コースの中では比較的走りやすく、初心者も安心して走れる。モアイ像はアヤしいが……



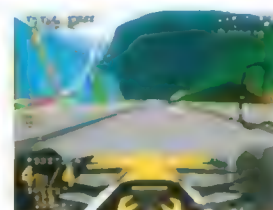
奥の山からのいい下りのストレート。コースのあちこちに南国風の木やモアイ像(?)を見られる。



アヤしい感じで並んでいるモアイ像地帯。当然、コレに突っ込むとクラッシュしてしまう。



2つ並んだ岩場のトンネルは、ゆるやかなS字コーナー地帯の目印だ。ココにもモアイ像あり。



コース名にもなっている滝はあちこちにある。よく見ると水が流れていることに気付くハズ

ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～

動物達のカワイイ表情も見てネ!

●セガ
●11月10日発売
●4,800円
●PUZ
●2人対戦可能

完成度
70%

今までの落ちものパズル
とひと味違ったルール
の新鮮さがイデ。

世界飼育係選手権!!

ST-Vで今年の春頃ゲームセンターに登場した「ばくばくアニマル」が、サターンに移植されることになった。5種類の動物とエサを合わせて消していくという、今までのパズルゲームとひと味違う斬新なシステムが好評だったこのゲームが、家庭で遊べるようになったのだ。サターン版は業務用そのままのアーケードモード、対戦モードの他に、段位認定モードのような「飼育係技術者試験」や最高5人までの対戦記録が残せる「リーグ戦」といった豊富なモードがあるのが特徴だ。1人で技を極めるもよし、多人数でワイワイ楽しむもよしだ。今回はゲームのルールと複数連鎖といった基本システムを紹介しよう。

アーケードモード、対戦モードの他に、段位認定モードのような「飼育係技術者試験」や最高5人までの対戦記録が残せる「リーグ戦」といった豊富なモードがあるのが特徴だ。1人で技を極めるもよし、多人数でワイワイ楽しむもよしだ。今回はゲームのルールと複数連鎖といった基本システムを紹介しよう。



ルールは簡単、ペットにエサを与えてね♡

ゲームが始まったら上からエサや動物の顔が2つ1組になったブロックが落ちてくるので、それを方向キーで回転させてうまく積んでいこう。エサの上や横にエサに合った動物を置くと動物がエサを食べて消してくれるぞ。



B・Bコインをうまく使え

どうしてもほどう積み上がってしまった時に助けてくれる友達、それがB・Bコインだ。このコインがタイミングよく降ってきたら、邪魔なエサや動物の上に落とすのだ。そのブロックすべてがまとめて消えてくれるぞ。コインも2つ1組なのでうまく使えば大ピンチも回避できる。



※ペットにむやみにエサを与えないでください。

ほとんどウ○ウ○ルーガなオープニングを見よ!!

カワイイキャラクターや、女の子受けしそうなグラフィックが特徴の「ばくばくアニマル」。ゲーム全体にも最新のCG技術が使われているのだが、なにしろ一番スゴイのはオープニングだ。お城の王様と側近の爺やが謎のペットの飼育係を募集するまでのいきさつをアニメーションで展開して見せてくれるのだ。写真でしか見せられないのが残念だが、その動きはなかなか。ゲーム中の動物達も、エサを食べるしぐさなどがグッドなのでぜひ注目してほしい。



「王さま。姫さまが、新しいペットを飼いたいとの仰せです。」



セガAM3部
プロデューサー
赤田 義朗

「ばくばくアニマル」のイデオロギ
ーとまた違ったやり方で登場していただく。
AM3部プロデューサー赤田氏。今回は「これ以上の
ものが出来たらもうパズルゲームは作らない」とい
うほどの野心に仕上がっている「ばくばくアニマル」
の魅力と開発への思い込みを詳しく聞いてみた。

開発者に聞くばくばくアニマルの魅力

本誌■まず開発コンセプトをお聞かせ下さい。
赤田■ST-V自体がそうなんですけど、アーケードと家庭用のどちらでも楽しめるゲームを作るのが目標なんです。ジャンルはパズルゲームが一番適してると思いこれにしました。本誌■落ちものパズルは数多く出ていますが、それらと違う魅力はどんなものですか？
赤田■押しつけがましいルールがない、というのが一番の魅力です。「ばくばく」では動物がエサを食べるという大自然の法則に基づいてルールを作ってます。よく次世代機の話の

中で現実感とリアリティという言葉が出てきますが、こんなリアリティの出し方もアリかな、なんて思ってるんですよ(笑)。
本誌■どんなオリジナル要素がありますか？
赤田■まず、シネパックの映像をオープニングなどに入れました。ロシアの人形アニメのように見えておもしろいですよ。また、他の動物は登場しないのかという意見が多いのでネズミとチーズを追加で入れました。これはルール変更の部分で選べます。ゲームモードでは飼育係技術者試験という、バーチャファ

めざせ! 飼育達人への道!!

初心者でも安心の連鎖組み方講座



まず連鎖の性質を知ろう

連鎖とは、連続してブロックを消していくテクニックのことだ。では、どうすれば連鎖になるのか? まず、エサと動物をずらして配置しておくのがポイント。そのエサの横の

ブロックを消した時、ずらして配置した動物がエサの上か横に降ってくるようにしておけば連鎖が成立するというワケだ。



これはダメな例、このようにただエサを積み上げても連鎖にはならない。動物がポイントなのだ。



連鎖成功の図。この連鎖は犬、パンダ、狼、犬の順に消える仕組みになっている。わかるかな?



組み始めたら止まらない、連鎖麻薬の世界へようこそ!

実際に複数連鎖を作ってみよう

ここでは下の写真をもとに具体的な連鎖の作り方を紹介しよう。写真の例の場合、右から2列目にバナナを落とすと、狼がバナナを食べて消え、ウサギ、パンダ、犬の順番にエサが与えられていくという連鎖の仕組みにな



まず狼にバナナを

連鎖開始前の段階、写真をよく見てほしい。動物ブロックとそれに対応するエサブロックが1列ずれて並んでいるのが分かるかな。この状態で右上のバナナが下まで落ちると狼が右から下に向かってバナナを食べまくるのだ。

っている。要するに複数連鎖というのは、数種類並べたエサの上にそれぞれくるべき動物を1つずらして配置するということなのだ。ちなみに右から2列目に別のエサを5つ積み、その上にバナナを置いてからエサを消せばさらに連鎖が増えるゾ。



するとうまい具合にニンジンウサギに

バナナが落ちてバナナを食べた直後、連鎖第2段階の直前のもの。この後ウサギが右半分U字型に並んでいるニンジンを食べ尽くすと連鎖第3段階の準備はOK! 余談だが、動物達は眠ったり、舌なめずりしたりと表情が豊かなのだ。



さらにパンダに笹、犬に骨でなんと4連鎖!

さて、連鎖も最終段階。ウサギの空けたスペースに笹ブロックが落ち、それをパンダが食べ始める。同様にパンダが空けたスペースに骨ブロックが落ち、それを犬が食べて無事4連鎖の完成。よくわからなかった人はもう一度復習だ!!

イーターという段位認定のようなものや、家族や友達でプレイヤーを登録して対戦プレイをすると、その戦績を集計するリーグ戦の2つをつけました。ゲームサウンドもCDから直接読み込ませる強みを生かして、かなり気合いを入れて作ったら家庭用グレードアップバージョンができちゃいました。もちろん、アーケードオリジナルバージョンも入ってますよ。本誌■サターンに移植するのに特に気がついた点はどこでしょうか?

赤田■オプション画面です。我々開発者が見慣れているテスト画面みたいなものでは味気ないので、それを家庭用にわかりやすく、楽しいものに仕上げています。サウンドテスト

はキャラが曲を奏でている、なんて設定です。本誌■没になった動物キャラはありますか? 赤田■あります。例えば馬とニンジンなんかがあったんですけど、ウサギと重なるのでどちらが有名か、実際に外国人にアンケートをとりました。世界中で受け入れられるよう考えたんです。逆に没にできなかったのが、パンダです。日本人はパンダが大好きですから。ただ、その組み合わせの概念は日本ぐらいなので、海外では別の動物を使うつもりです。本誌■さて、今後のST-V作品の予定は? 赤田■詳しくはまだ秘密ですがいろんなジャンルに挑戦しようと思っています。本誌■では、最後にひとことお願いします。

赤田■このゲーム以上に次世代機らしいパズルゲームができればそれ以後はパズルゲームを作らない、ぐらいの思い入れで作ってます。さらに、ご要望が多ければシリーズ化も考えていますのでぜひ期待していて下さい。



QUOVADIS クォヴァディス

冒頭の戦闘シナリオと人物について整理しよう

- グラムス
- 12月21日発売
- 6,800円
- シミュレーションAPG
- 1人プレイのみ
- マウス対応

完成度

80%

シミュレーション部分だけでなく、シナリオ関係の充実ぶりにも注目。

マルチシナリオを演出する
アニメーションも完成間近!

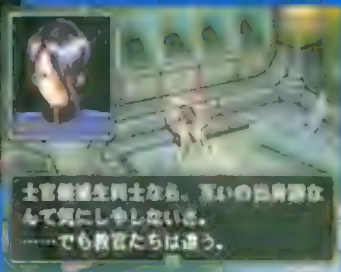
ゲームシステムやシナリオが固まり、ほぼ完成に近づきつつある「クェヴァディス」。この作品はゲーム以外にもラジオや小説など、いろいろなメディア展開をしていくそうなので、世界観をより深く楽しみたい人はそちらもチェックしよう。

さて今回は、初公開となる動画デモの一部
をはじめに見てもらおう。このデモはアニメ

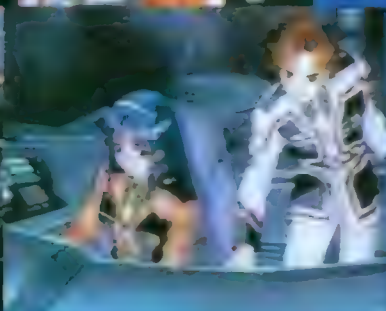
ーションを取り込んだもののなのだが、もとの映像が実にいい感じに作られている。最近のゲームデモにありがちな、背景と人物を重ねただけとか、カット数が貧弱といった、安っぽい感じではなく、目の肥えた人の観賞にも耐えるクオリティなのだ。キャラクターデザインを担当した美樹本晴彦氏と、アニメーションの老舗アートランドの底力を感じるね。



といわれないだけの質を保っている。SF雑誌シミュレーションを持ち込んでいた人には双頭のしかいがあるはず。



士官無産生同士のなれ。互いの世帯をな
んで共にし争しないぞ。
でも教官たちは違う。



ゲームより先に

「QUOVADIS」がラジオドラマになってしまった!



グラムスはこの「QUOVADIS」の世界を大切に育てていこうと、マルチなメディア展開を行う。その1つとして、10月14日の夜からラジオがスタート。「草地章江のレディオ・クオヴァディス」(文化放送:毎週土曜日21:30~22:00)の中で、毎回15分のラジオドラマがオンエアされる。もちろん、キャストिंगはゲームと同じ。ハル役の緑川光、イリナ役の根谷美智子らが演じている。第6話からは園府田マリ子も登場するぞ。

また、このドラマのオープニングや、ゲームのエンディングに流れる曲は、現在人気急上昇中の矢部美穂、そして沢口通、桜井亜弓の3人によるQT (QUOVADIS TRAI ANGLE) が熱唱。話題を呼びそうだね。



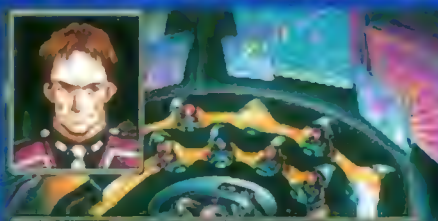
「俺一人がしなきゃならぬから、みんなの力をかりたい。さ
うして、訓練してきました。さあ、訓練して、俺
の指揮で、みんなが活躍する。なぐさなになぐさな」

候補生達の思惑をよそに、模擬戦闘が開始された

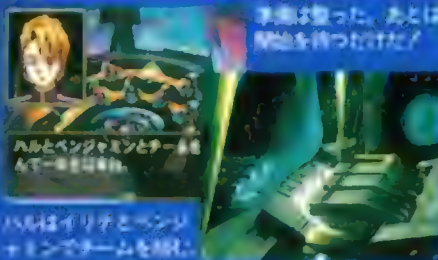
これまでシステム面ばかりを取り上げてきたので、そろそろ気になる序盤の展開を追ってみよう。おっと、その前に先月号の記事で解説したストーリーも読んでおこう。

——ハル達6名の士官候補生は、士官大学での課程をほぼ終えて、最後の模擬戦闘を始めようとしていた。彼らは各惑星、各国から集められた精鋭達で、国家間のしがらみやわだかまりを排除したイベルガーツ同盟軍の未来を担う若者達なのだ。

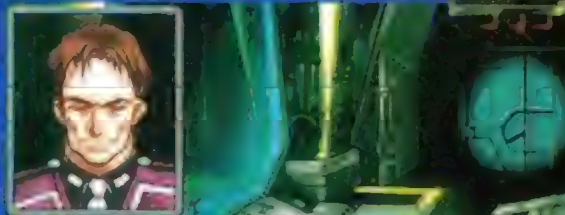
今回の模擬戦闘では、3名ずつに分かれての艦隊戦が行われる。そしてこの結果が出た後、彼らの最終的な成績がロッジェス教官からくだされることになるのだが……。



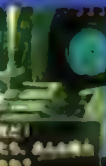
全員集まったようだ。それではこれから最後の模擬戦闘の対戦メンバーを発表する。



ハルはイリナとベンジ+ミンでチームを組む。



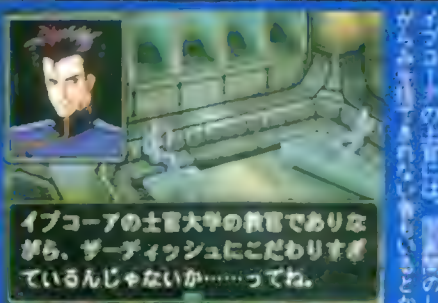
どちらが勝っていても負けていても、俺の艦隊は負けた方を援護に出撃する手筈になっていたんだ。



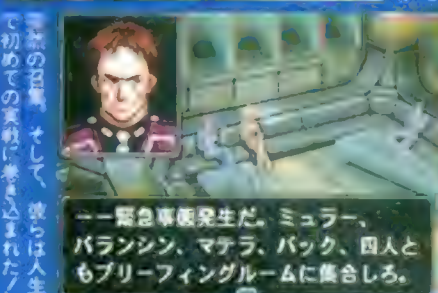
この結果は、ロッジェス教官から発表される。ハル達の成績は、この結果で決まる。ハル達の成績は、この結果で決まる。

突然現れた未知の敵、初の実戦をどう戦うのか？

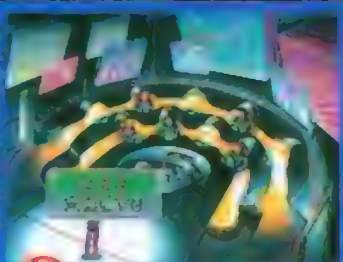
模擬戦闘は、ロッジェス教官の援軍参加という予期せぬ展開で幕を閉じた。まさに、これから一人立ちしていく候補生達への、最後の指導という心憎い演出であった。戦闘を終えた5人は、自習を続けたり、休憩を取ったりと、思い思いの行動をとっていた。ハルはそのうちの2人と、イブコアや国家間についていろいろと話し合う。深刻かつ興味深いテーマに話題は移っていくが、ロッジェス教官から突然に召集がかかり、6人は再びブリーフィングルームへ集められた。教官によると、この近辺の宙域に正体不明の艦隊が出現したので、それをた捕もしくは掃討せよということなのだ……。



イブコアの士官大学の教官でありながら、ザードッシュにこだわっているんじゃないか……ってね。



——緊急事態発生だ。ミュラー、バランシン、マテラ、バック、四人ともブリーフィングルームに集合しろ。



この戦闘で、指揮官をウォルフにまかせた場合、ハルは補佐役になる。



早くもシナリオが劇的に変化。この結果では、早くもシナリオの展開がかわる。変化はいつか。

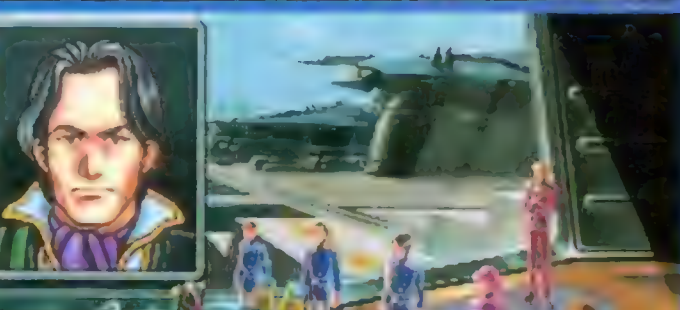
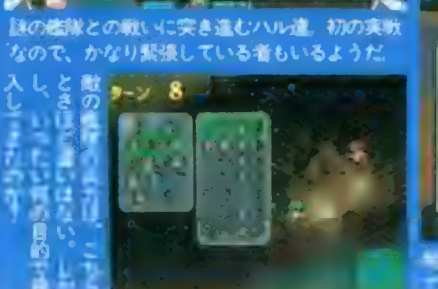
無事に戦闘を終えた6人……しかし彼らを待つ激変

敵艦隊を見事にた捕（ただし戦闘結果しだいでは、逆に敗北するというシナリオもあり）した6人だったが、それを素直によろこぶことはできなかった。上官達はハル達を誉めてくれたが、敵艦隊の正体や目的についての質問には、はっきりとした返答をしてくれなかったのだ。

しばらくして、イリナとウォルフが話しているところへ出くわしたハル。2人が聞かせてくれた話では、つい最近、惑星ラカンディアで2つの国によるいさかいが生じたらしく、イブコア同盟軍はその片方の援護に艦隊を出撃させたとのこと。しかし、この事件の裏にはさくさくしているものがあるという……。



準備整いました。ハル・バランシン以下候補生代表、これより出撃します！



君たちが出身国の枠を越えたチームワークで任務を完遂した事はイブコアにとって大きな成果となるだろう。

戦闘終了後、おはらに話しかけた上官。しかし、彼もまた未知の戦いを待っている。イブコアの未来は、彼らの手にある。

機動戦士ガンダム

サターンのV作戦をキャッチしたのであります

- バンダイ
- 発売日未定
- 価格未定
- アクション
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

完成度
70%

再放送、再々放送、
再々々々……放送で、多
くの人が愛された名作

アムロとシャア

再び

ロボットアニメで一時代を築いた日本サンライズ。その中で最も成功した作品の1つを言うなら、「機動戦士ガンダム」の名が挙がるだろう。ロボットどうしの戦いの中に見える人間ドラマが多くの人達にうけたわけだが、そのストーリー、世界観を忠実に再現したゲームを目指したのがこのソフトだ。ニュータイプ、モビルスーツ、シャアとアムロ。ガンダムの世界を語るのに欠かせないこれらのキーワードは、もちろんゲーム中にもしっかり反映されている。ファンはもちろん、アクションゲーム好きも注目の大作だ。SDじゃないから大人のファンにも薦められる。



アムロとシャアの激闘をはじめ、胸の熱くなる名場面が10ステージ以上用意されている



本作は横スクロールアクションだが、事前や途中にも敵が出現するよう仕掛けが施される

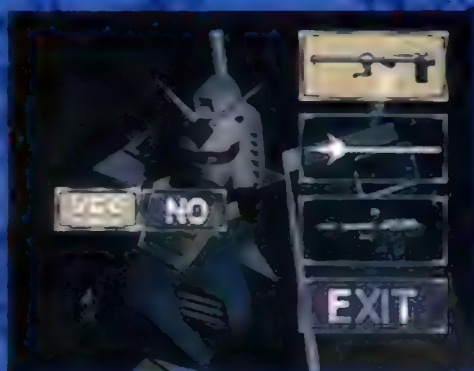


「宇宙世紀0079……」というナレーションを聴くだけで、僕らはすぐに15年以上前のガンダムブームが思い浮かぶ。「サイド7」に住む普通の少年達が、戦争に巻き込まれ、やがて成長していく様を描いたこの物語は、「ニュータイプ」、「ガンブラ（ガンダムのプラモデル）」、「いきます!」という流行語を生み出した。映画はリメイクもされているので、ぜひ見てほしい。

ガンダムの世界を再現した横スクロールシューティング



さてゲーム内容とはいうと、ガンダムを操作して「ザク」や「グフ」を相手に戦うシューティングアクションだ。それだけでなく、2つの新しいシステムを採用している点に注目せよ。



ニュータイプ攻撃

すばやい動きで敵を倒す

この攻撃を使うと、自動的に敵に照準が含まれ、素早く正確な射撃が可能になる。そう、まるで物語後半のアムロのように、するどい攻撃ができるわけだ。画面の奥や手前といった、通常攻撃では倒せない敵をも、ニュータイプ攻撃なら倒すことができる。

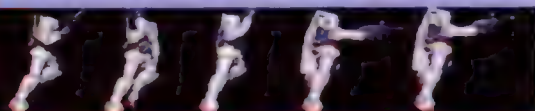


支援システム

キャノンやタンクも登場

カイ・シヤーンが乗るガンキャノン、ハヤト・コバヤシが乗るガンタンクは、ガンダムをサポートしてくれる。この2機のモビルスーツも、もちろんゲームに登場する。マップ中の任意の場所で、どちらかのモビルスーツの支援を得られるのだ。

思い出の名場面が蘇るステージ構成に泣け!

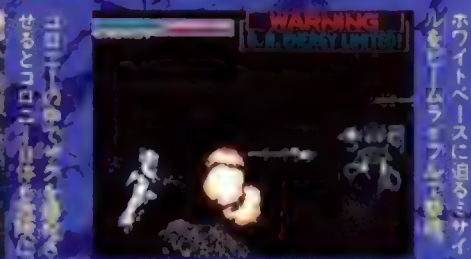


アムロが味わったあの緊迫感を、ゲームでもしっかり再現。名セリフも随所に挿入される。というわけで、今回は前半4ステージを一挙公開する。この後もさらに続くぞ。

STAGE 1

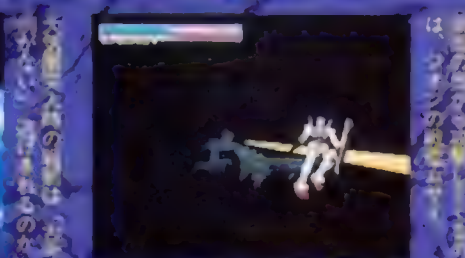
ガンダム大地に立つ

連邦軍が遂行中のV作戦。この作戦の要となる新造戦艦ホワイトベースが、サイド7に入港した。しかし、「赤い彗星」ことシャアが偵察として出したザクは、サイド内で攻撃を開始。悲しみの中をアムロは、ガンダムのコックピットへと走る。



STAGE 2

大気圏突入



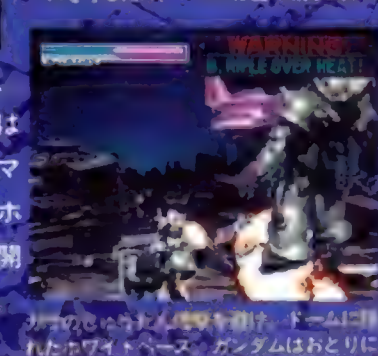
シャアの追撃を受けつつ、地球のジャブローへ向かうことになったホワイトベース。しかし、大気圏突入の間際、シャア率いるザクの編隊が襲ってきた。地球の引力に引き込まれるまでわずか4分。それまでに戻らなければ燃え尽きてしまう。

STAGE 3

ガルマ散る



空と地上の両方から攻撃されるホワイトベースを守るため、アムロは空中戦を試みる。



ジオン公国を治めるザビ家の末弟、ガルマの勢力圏に、ホワイトベースは迷い込んでしまった。シャアとガルマは、士官学校時代の友人。協力してホワイトベースを追い詰める作戦を展開するが、思いがけない事件が起きる。シャアの復讐が始まったのだ。

STAGE 4

ランバ・ラル特攻

ガルマ討伐を命じられ、戦艦ザンジバルに乗ってやってきたのはランバ・ラル。超ベテランのラルが操る新型モビルスーツ「グフ」に、アムロはまったく歯がたたない。しかしガンダムの性能に助けられ、なんとか勝利をもぎとったが……。



開発力の面で連邦軍をはるかにしのぐジオン軍は、新型の兵器を次々送り出してくる。



モビルスーツの性能はガンダムが上だが、敵艦のランバ・ラル機に苦戦。

ドラゴンボールZ 真武闘伝

サターンだけのサタンを初公開!

●バンダイ
●11月上旬発売
●6,800円
●対戦格闘アクション
●2人対戦プレイあり
●全年齢推奨

完成度

80%

バンダイのサターン参入
第2弾は、他機種版でも
人気のあの「DBZ」だ!!

「ドラゴンボール」の対戦格闘ゲーム……こりゃ絶対売れます!

週刊少年ジャンプで連載され、1億冊以上を売り上げている脅威の人気コミック……そう、あの「ドラゴンボール」が対戦格闘ゲームとなってサターンに登場するっ!!!!!! 何しろこのシリー

登場キャラは総勢何人?



ズ、スーファミやPSで大セールスを記録したという「超売れセン」。サターン版はおどろきの新モードが増え、シリーズの集大成的作品に仕上がっている。こりゃスゲエぞ!!!!!!

オープニングもカッコいいぜ!



● おなじみのキャラクターを自在に使いになせ ●

今回は数多く登場する戦士の中から8人の戦士達を大紹介 / 間合に応じて画面が上下2分割するデュアルスクリーンや一発逆転の超必殺技を使いこなし、最強の座を射止める!!!!



NEW これがサターンオリジナル「Mr. サタンモード」だ!

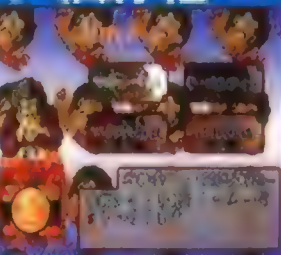
原作でもよく使われた「!!!!!!」という感嘆符の嵐(連続ビックリマークのコト)的な驚きが、今回のサターン版にはてんこ盛り!!!!!! その中でも一番のニュースは、サターン版だけのオリジナルとして、世界を救った英雄、Mr. サタンが主人公というゲームモードが新たに用意されていることだ!! その名は、「Mr. サタンモード」!!!!!! シナリオの内容は人造人間18号へお金を支払うことで天下一武道会に優勝したMr. サタンが、借金を払うために試合の賭けをするというもの!! あらゆる手を使い、お金を賭けたキャラを勝たせるのが目的!! Mr. サタンの手腕が問われるっ!!!!!!



借金は1億円2千万円



1 作戦タイム



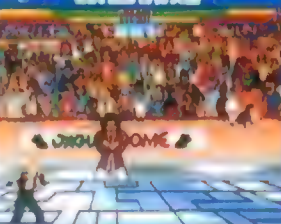
2 キーコンフィグ



3 マネーバット

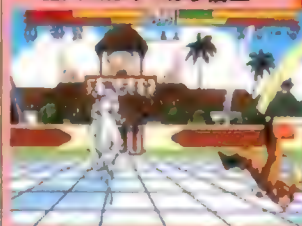


4 試合開始



孫悟空

主人公はやっぱり悟空



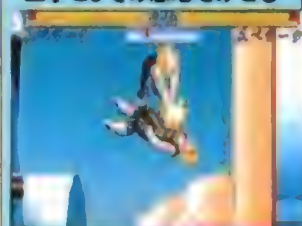
人造人間18号

科学の力で生まれた女性



ベジータ

王子としての意地をみせる



フリーザ

全宇宙の支配をもくろむ



リクーム

最強のパワーファイター



超ブウ

恐怖の魔人がここに復活



セル

究極の人造人間誕生?



ザーボン

美しき闘いを求める戦士



この他にも登場キャラは大勢いるぞ!!



KING THE SPIRITS

スピード違反はゲームの中だけでね!

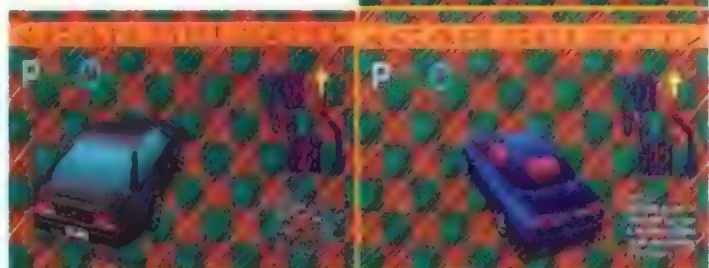
- アトラス
- 11月2日発売
- 5,800円
- RAC (レース)
- 2人同時プレイあり

完成度
90%

縦2分割画面など、新しい試みに注目。接客用に一家に一本あるといい!

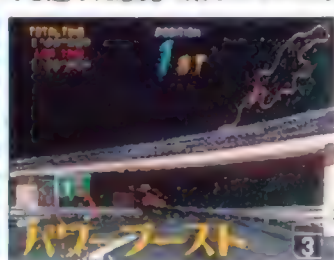
公道を愛車でカッ飛ばせ!

選べる車種は全部で6種類。今回は5車種を写真でお見せする。それぞれどこかで見たことがある車だね。もちろん形が違えばエンジンの性能や駆動系も違う。見た目を選ぶか、性能で選ぶかは好みしだいだ。自分の好きな車で峠を攻めよう!



3コースを制覇し、走り屋の頂点へ

コースは実在の峠道をモデルに、3コースを用意。峠といったら激しいアップダウンときついコーナーの連続。それら変化の激しい地形を見事にフルポリゴンで再現している。それぞれ右回り、左回りを選ぶのでひとつのコースでも違った感覚で楽しめるのだ。



視点は2種類

視点は実際の車内から見ている感覚で迫力がある「ドライバースビュー」と、車体の後方から見おろす状態の「リアビュー」が選べる。



対戦はお好きな画面でどうぞ

本作の最大の特徴ともいえる対戦は、画面の分割方式を縦・横と自由に選べる。たとえばカーブの多いコースは画面奥が見やすい縦画面にし

り、いままでの分割画面に慣れている人は横画面等、状況に応じて選択可能だ。さらに縦画面で対戦車と接近すると面白いことが起きるぞ。



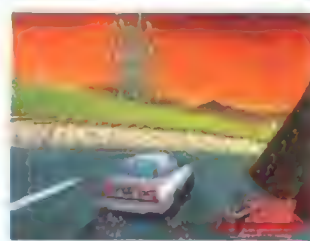
美しい背景にも注目

レースに熱中して、こういった類のゲームは背景を見落としがち。本作では車のモデリングはもちろんのこと、走り抜ける景色にも力が入っている。レース中はライン取りで忙しいけれど、たまには観賞と洒落込むも。



リプレイモードで自分の走りをチェック

ゲーム中にポーズをかけるとメニューが開き、リプレイに入ることができる。車の前、横、上空などからの視点を自由に変更することができる。セーブも可能。



メーカーさん
からひとこと

開発は佳境を迎え、バランス調整の段階に入りました。ゲームはかなりのアキに仕上がります。ドリフトもバッチリ決められます。敵車に邪魔されずに最高タイムを狙いたい人は「タイムアタックモード」にチャレンジしてKINGを目指そう。

テーマパーク

日本の遊園地で英国人が思いついたシミュレーション

●EAV
●12月22日発売
●5,800円
●シミュレーション
●1人プレイのみ
●マウス対応

完成度
80%

夢と希望がいっぱいの遊園地。でも夢と現実の両立は、意外とキビシイ!?

目指すは遊園地王!! 業界初(!?)のテーマパーク経営シミュレーション

「ポピュラス」を始め、一風変わったテーマを題材にしたシミュレーションゲームを世に贈り続ける奇才・ピーターモリニュー。氏が率いる英国・ブルフログ社から、またまた変わりダネの新作が登場だ。この「テーマパーク」は、「誰もが楽しめる遊園地を作り上

げ、世界一の遊園地王になる」のが目的という業界初(?)のテーマパーク経営シミュレーション。オリジナルのパソコン版は世界的に大ヒットした人気作で、コンシューマにも次々と移植が進んでいる。理想の遊園地作りをサターンでチャレンジしてみよう!



アトラクションのCGムービーで遊園地気分

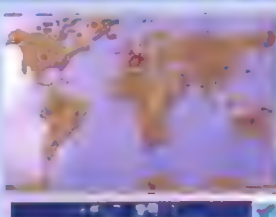
遊園地の楽しみは、やはりジェットコースターをはじめとした数々のアトラクション。本作には録画したアトラクションに対してCGムービーが用意されているので、ぜひ観賞してほしい。



テーマパーク作りのコツを紹介!

大規模なテーマパークを作り上げるには、将来を見据えた遊園地設計と企画開発などの先行投資が重要。頭を使おう。

ひとくちに遊園地の経営といっても、アトラクションの建設からスタッフとの労使交渉まで、その内容は多岐にわたっている。また、ゲストの要望に応じた心配りはもちろんのこと、ビジネスとしての遊園地作りも経営者の力量が問われるところだ。「ポテトの増加減を多めにすればドリンクが良く売れる」といったお客の心理状態がわかれば一人前。目的ある経営を心がけよう。



まずは遊園地を作る場所を選ぶべし。最初はイギリスから始めるのが無難だ。日本も一応選べる。

START

LESSON 1 まずは道をつくるべし!!



土地を購入したら、歩道を設置して道を作る。今後の発展を考えた道作りをしないと後でハマるぞ。

LESSON 3 アトラクションを設置しよう



アトラクションは客待ち用の整理券道と出口を確保。耐久度や回転率、定員数にも目を配れ。

LESSON 3 売り上げに関わるショップも経営



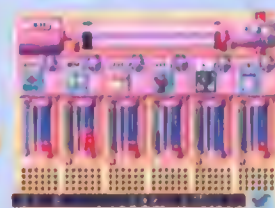
乗り物だけでなく、食事や土産物で収益アップ。商品の残数と仕入れの発注をこまめに行おう。

LESSON 4 人件費だってバカになりません



スタッフの管理は悩みのタネ。警備員や整備員など、遊園地の裏方さんの費用は意外と重要だ。

LESSON 5 開発&投資でライバルに勝て!!



遊園地をより良くするための必要投資。これをケチるとライバルに差をつけられてしまうから注意。

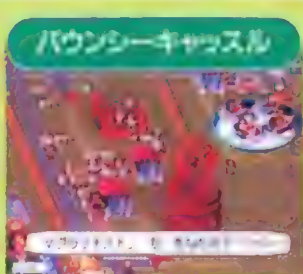
LESSON 6 ゲスト達の要望も徹底的に取り入れろ



お客さんの要望は、今後の遊園地作りには欠かせない。特に商品価格の変動などは指示通りに行おう。

育てば育つほど楽しい「テーマパーク」のヒミツ……!?

シナリオ序盤では小さなアトラクションしか設置できないが、経営が軌道に乗り始めるとしだいに大きなアトラクションも建てられるようになるぞ。スクスク育っていく自分だけの遊園地を作り上げる楽しみは、この「テーマパーク」ならではの魅力と言えそうだ。



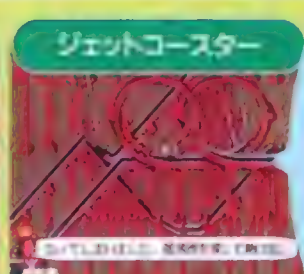
いわゆるトランポリン。建設費用は安い、耐久性にやや難アリかも。



たまにはこんな落ちついたアトラクションもイイね。緑の自然もキレイ。つき合い始めのカップルに最適?



安定した人気で得られるお仕付け屋敷。自分でもコースレイアウトができるのはウレシイ! ループも作れる。



自分でもコースレイアウトができるのはウレシイ! ループも作れる。

またまたアトラクションはいっぱいあるぞ!!

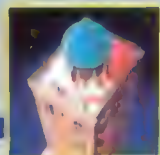
ザ・タワー

高く、高く、どこまでも高く

- オープンブック
- 12月発売予定
- 6,800円
- シミュレーション
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

完成度
60%

「ザ・タワー」のサターン
版画面をいよいよお見せ
できます。



1つのビルを建てる喜びを味わってみよう

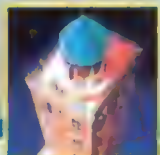


パソコンでヒット中の、ビル建設・経営シミュレーション「タワー」が、パワーアップ、「ザ・タワー」としてサターンにまもなく登場する。基本的なゲームシステムはパソコン版と変わらないので、心待ちにして

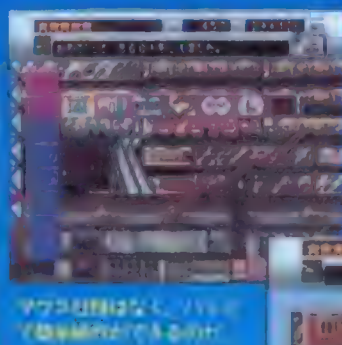
いた人達は安心してほしい。だが、数々の新要素が加わったことで、面白さはさらに増加した。今回は、その開発中画面を一挙に公開し、まだ、この作品を知らないユーザーに、ゲームの目的とその面白さを教えよう。

ゲームの目的

あなたはタワーのオーナー。ビルを建て、利用者を増やしていきます。資金を増やしてさらにビルを大きくし、最高の評価(5つ星)を得る。また、最上階に大聖堂を建てることです。

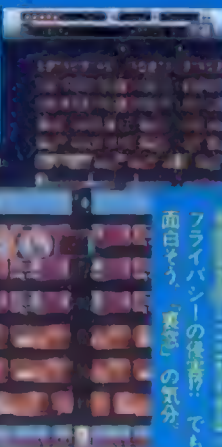
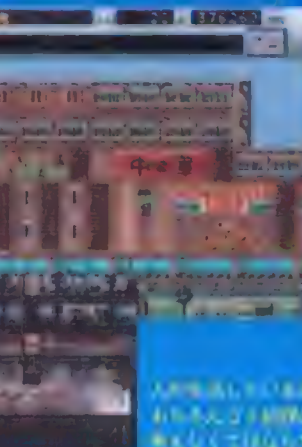
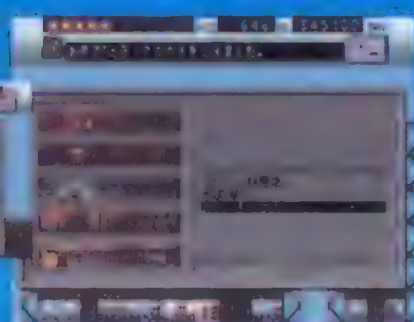
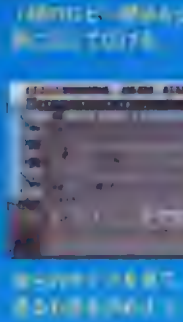


新生タワーではこんなことができてしまう!!



ビルの中には、様々なフロアを造ることができる。オフィス、飲食店、ホテルから映画館とその種類は様々だが、この「ザ・タワー」ではその飲食店の種類を自由に決めることが

できるようになった。さらに、ビルの中にいる人達のポケットマネーまで見られるので、その層に合った店を出すことが大切だ。集客の工夫がパソコン版よりも必要になっている。



タワーにハマった人々

No.1 作山軍曹

「タワー」!? ああ、やったやったマックで。面白いねえ。どこが面白いって言われると、うーんだが、「シムシティ」に似てるんだよ。

でもよ、あれよりも簡単でかなり自由度が高い。これも一種の育てゲームだろうなあ。ちなみに俺のビルは「地獄極楽阿修羅ビル」つう名前だ。



SEGA SATURN
PRESS!

COMING SOON SOFT

バーチャルオープンテニス

こんどはテニスでポリゴンだ!

- イマジニア
- 10月27日発売
- 7,800円
- SPT (テニス)
- 4人同時プレイ可能
- マルチターミナル6対応

完成度
100%

「バーチャルバレーボール」に続く、イマジニアのバーチャルシリーズ!



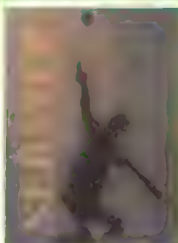
トレーニングをつんで世界を目指せ!!

ポリゴンゲーム全盛のこの時期。多数のスポーツゲームが立体的に表現されてきたが、ついにテニスもポリゴン化された。意外なことに、サターンでのテニスゲームは、これが最初。待っていたユーザーも多いだろう。

このゲームの特徴は、ポリゴンを使っているので視点の切り替えが豊富だということ。もちろん選手の動きもリアルだ。エキシビジョン、2種類のトーナメント戦のほか、項目別に用意されたトレーニングモードも用意されている。さらにボールの動きを読むのに便利な「マーカースystem」を搭載しているの、ゲーム初心者でも難なく遊べるはずだ。



視点を変えて楽しめるテニスは初めて、手のマスクもかなりカッコイイ。



サービス

ボタンを押してトスを上げ、タイミングよくショット。ショット時に押すボタンにより、サービスの強さが変化。使い分けよう。



スマッシュ

機械がよいロブを上げてくれるので、タイミングよく打とう。慣れるまでは、ボールの着地点を示すマーカーを見て打つといい。



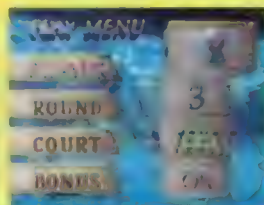
リターン

選手によって、またボタンによって、ショットの質が大きく変わるのがリターン。選手を決め、その特徴を素早くつかもう。



カン(缶)ゲーム

相手コートには3個のカンが置かれている。これを狙ってのサービス練習。ちゃんと採点もされるので、友達と競うのもいい。



2種類のトーナメントとエキシビジョンでウデだめし

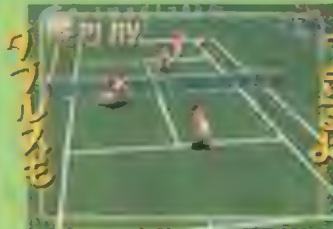
2種類のトーナメントでは「インジャーズカップ」で優勝した。



トレーニングモードでひととおりの操作を覚えたら、いよいよ試合に挑戦してみよう。このゲームでは初心者向けの「チャレンジャーズカップ」と、上級者向けの「イマジニアワールドチャンピオンシップ」の2種類のトーナメントが用意されている。さらに好きな相手と1試合だけ行う「エキシビジョン」もある。さらにエキシビジョンでは、最高4人まで参加してのダブルス対戦、コンピュータとチームを組んでのダブルス戦など、じつに幅広い対戦が楽しめるようになっている。



試合後には、まるでTV中継のような細かいデータが表示される。



1人でもコンピュータとのダブルスができる。これってすごいかも。

特別企画「バーチャル名場面集」



むかしの彼女に再会したような……

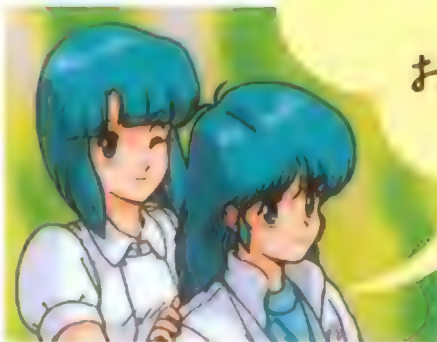
完成度

80%

「X指定」を嫌う人もいるが、自分の目で判断することを忘れないように。

今回は

香澄が
お相手
します

[illegible]

ロンよりショウコが「フワッ」とか言
って上着を脱ぐPⅡ。青髪の姉妹ヌード
がミョーにエッチなPⅢ。「ドラゴンクエ
ストⅠ」に勝るとも劣らないキャラの立
ちくあいが評判の（なんだそりゃ）PⅣ
……。いずれもアーケード脱衣麻雀ゲー
ム史にその名を燦然と輝かせる「スーパ
ーリアル麻雀」のシリーズ3作品が、1

枚のCDに収められてサターンフォーマットで起動するノ。すでに紹介したとおり、このソフトは「18歳未満は買っちゃダメ」のX指定ソフトだから、勝利のご褒美である脱衣シーンも忠実に再現されているの。あのパーツもちゃんとある？ なんて心配はてんでいらないゾ。さあ、過ぎ去りし春を取り戻せる日は近いノ

スーパーリアル
麻雀グラフィティの **ゲームの流れ**

あらためて説明するのもバカバカしいけど、これがゲームの大まかな流れですってば。

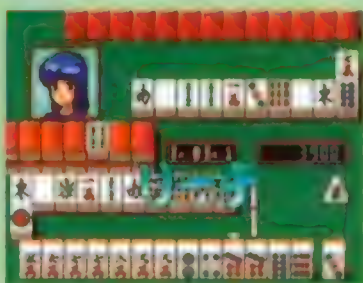
自己紹介 があるって

まずは軽く顔見せからはじまる（チェンジはできないぞ）。PⅡでは何の脈絡もなく上着を脱ぐが、PⅢでは「いらっしやいませ」と突然言われるし、PⅣでは雀荘の主としてのシメシをつけられる。よくわからんがスタートだ。



対局にて

麻雀は1対1のサシ勝負。8段階の難易度と食いタンの有無は、オプション画面での設定しだいだ。残念ながら、どのバージョンでもプレイヤー側のリアルな手は“再現”されないことになった。べつになくてもいいでしょ。ねえ。



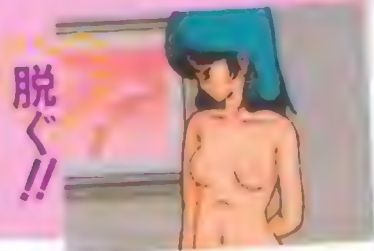
うつろいゆく
表情にもご注目

P1、P2にはキーボードのAや
Zなどが追加されている。
これで少し強くなった。



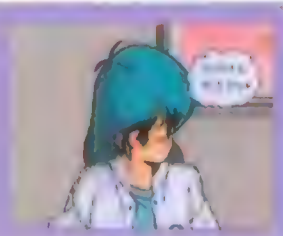
勝つと

1 局アガると、何を血迷ったか対戦相手の女の口は服を脱ぎ出す。そんなことを繰り返していくと、やがて脱ぐものもなくなって、艶かしい肢体が白日の下にさらされる。よくわかんないけど、ヤリヤリ超ハッピーッ!!



負けると.....

自分も着物を脱いでもいいけど、ゲーム上ではアガリ点ぶんの点数が引かれる。持ち点が0以下になると涙のゲームオーバーだ。でもコンティニューすりゃいいか。



スーパーリアル麻雀シリーズ復活記念エッセイ



インベーダーの侵略も一段落したころ、薄暗いデーセンや営業サラリーマンが時間を潰す喫茶店に、“麻雀”と“女の裸”という、オヤジが好む2大要素をくっつけたゲームが出現しはじめた。麻雀で勝てば、い一加減なタッチで描かれたギャルのお召し物が消えていく。オヤジはこれで十分満

脱がしてみたいきそ子

足したかもしれないが、思春期前後のナイスガイ達にはドーもピンとこなかった。そんなとき現れたのがセタの「スーパーリアル麻雀PII」。女のコはアニメ系美少女だし、服を脱ぐ、という過程が省かれていないのがエッチだ。このゲームを見て以来、脱衣麻雀のトリコです。(山上真司)

ときめき麻雀バラダイス ~恋のてんばいビート~

かわいい女の子と麻雀デートしよう!

●ソネット
●10月20日発売
●6,800円
●TAB (麻雀)
●18歳以上・X指定

完成度
100%

声優ファンも要注目!
アニメがキレイな脱衣麻雀。
今月は攻略法を紹介。



見た目はナンパでもイカサマなしの真剣勝負



①卯月清夏 19歳 女子大生

②神楽葉月 21歳 OL

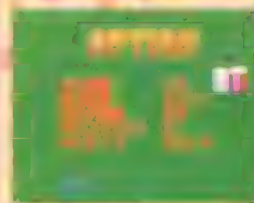


ビジュアルシーンはナンパだけ
と、麻雀部分は硬派な2人打ち麻雀
なのが、「ときめき麻雀バラダイ
ス」。今回は残り2人のビジュアル
と、攻略法を公開するぞ。

まず最初は清夏ちゃん。物静かで、多少
ひかえめな性格の彼女が、なぜ麻雀なんて
覚えたのかな。「あなたが勝ったら、私の気
持ち伝えるわ……」 そうだったのね。

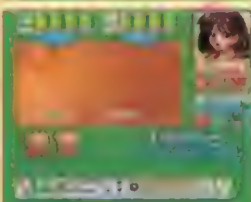
最後は葉月おねーさま。「私、強い人
が好きなの」、ハートを熱くしてくれる
殿方をお探しとのこと。

プレイの前に設定しよう



タイトル画面でス
タートを押すとモー
ドセレクトの画面に。
牌の種類や雀卓の色、
BGMのオン・オフ、
モノラル・ステレオ
の選択等が設定でき
るので、その日の気
分に合わせて色を変
えて打つのもオツッ
てものだね。

各キャラの得意技に注意



右の一覧表は、あくま
で傾向を示したもの、そ
んなの覚えてらんない
よ!というキミにオール
マイティな攻略法を教え
よう。「序盤は1・9・字
牌は捨てろ!」これでか
なりCPUに打撃を与えら
れるハズ。後半は、相手
の捨て牌に注意ながら
手を進めよう。

キャラクター別得意技

皐月喜満	暗刻系
桐生弥生	風牌系
涼暮水無	一通系
卯月弥生	ドラ系
神楽葉月	字牌系

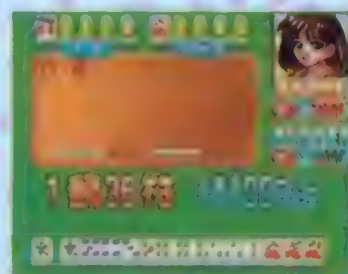
毎回同じ傾向で来るのかなと思ったのだが、配牌やツモの
流れに逆らってまでは狙わないようだ。全体的に見て、い
わゆる染め手 (特定種類集め) に注意して感じ

ときバラ必勝攻略法 オープンリーチを上手に使い

ときバラの特徴として、オー
プンリーチ (リーチ時に牌を全
部見せる、2翻扱い) がある。
当然相手は振り込んでくれなく
なるので、あくまで前半の技だ。
後半になったら通常のリーチを
宣言しよう。



メニューは自動的に開く。オープンする
べきか普通に行くべきか、悩むところ。



げつ、倍満だ! CPUもオー
プンリーチを使ってくる。普通
のリーチなら12,000点なのに。

結構素直な手作りをしているので、
いわゆるスジは活用していい。
ただし、単騎や七対子には注意

サンダーstorm& ロードブラスター

作品にバックストーリーがあるって知っていた？

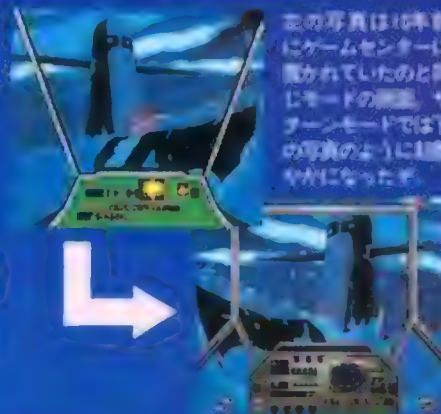
- エグゼコ
- 10月20日発売
- 6,800円(2枚組)
- アクション
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

完成度
100%

前号では1面しか紹介できなかったサンダーstormも今回はバッチリ。

LDゲームだサターンモード

どちらの作品も2つのゲームモードが用意されている。1つはアーケード版を忠実に移植したモード。そしてもう1つが注目のサターンモード!! コレにはグラフィック、サウンド、システムなどがアーケード版をベースに新しく設定できるようになっているぞ。自分だけのオリジナルを開発してみよう。



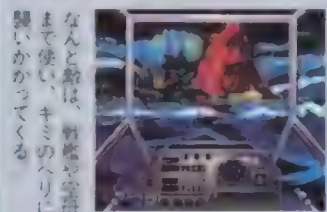
LDゲームってナニ?

ハイクオリティな動画再生機能を持つレーザーディスクを基板として使用し、画像の鮮明さと情報量の多さをウリとして、ゲーム全編を高品位で、なおかつハイテンポなアニメーションによって展開させるゲームのことをいうのだ。

最新鋭攻撃ヘリに搭乗し、テロリスト集団を鎮圧せよ!!

STORY

全世界を舞台に暗躍する武装化テロリスト集団を鎮圧すべく、最新鋭攻撃ヘリ「LX-3」は飛び立つ!! 敵は、戦艦ヘリを中心にキミの機影を待ち受ける。今、世界の平和を取り戻すため「LX-3」の戦いが始まると思っていた。



全編アニメ界の大御所、東映動画が制作しただけあり、迫力ある空中戦のアニメーションも美しく描かれている。この映像とスリリ

ングなシューティングがミックスしたんだから面白くないわけがないよね!! このインタラクティブな世界をぜひ堪能してほしい。

舞台は世界各国!! 有名観光地も...



緊迫の最終面!!

要塞は洞窟内にあり、そこには色々な罠が仕掛けてある。キミの反射神経がものをいうぞ。

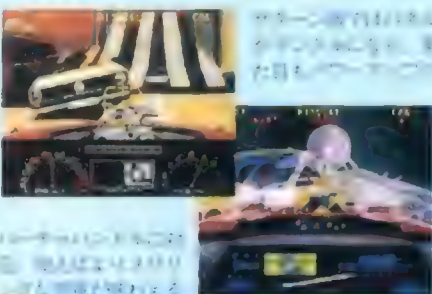


妻の敵、凶悪な暴走族に復讐の戦いを挑め!!

STORY

モーターテクノロジーは発達とともにその影の部分も暴走族の抗争、暴力、破壊という最悪の形で社会に蔓延させていった。浄化する暴走族への対応策として、暴走族退治を目的としたSCP (Special Car Police) を組織する。そのSCPに属する一人の男に悲劇が襲った……。

“SCP”に対抗して結成された暴走族の全国組織RRRの執拗な攻撃をキミのハンドルさばきと臨機応変な判断力でかわしていこう。



SCPの中で、車体番号000の赤いモンスターマシンを駆り、“RRR”に最も恐れられた男がいた。狙ったターゲットは絶対に逃がさない彼を人は“オオカミの化身”と呼ぶ。それがキミだ。



ちょっとコーヒータイム

長いストーリーにもかかわらず、このゲームには遊び映えが盛り込まれている。実店舗に出てくる車が出現したりするのでチェックしてみよう。



メーカーさん からひとこと

ロードブラスターはレーシングコントローラーに対応しています。LDゲームファンの方々に、過ぎ去りし10年前のノスタルジーに浸ってもらえること請け合いの操作感! を目指してつけた機能なのですが、はてさてご感想はいかがでしょう?

人生ゲームDX

現実でもゲームでも人生は運だよ。

- タカラ
- 12月発売予定
- 5,800円
- ETC
- 4人同時プレイあり

完成度
70%

ボードゲームの定番がサ
ターンに。これぞ正真正
銘の全年齢推奨だ！

現実で味わえない人生を送るのだ！

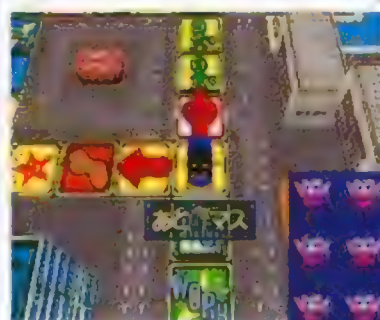
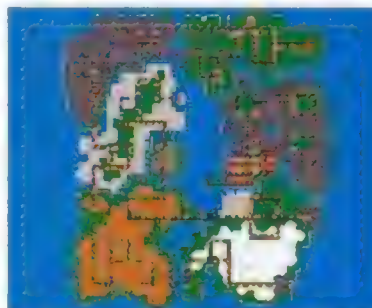
お待ちかね！ 友達や家族、大人数で楽しめるパーティーゲームの決定版「人生ゲーム」がサターンで登場。ルーレットを回して自分のコマを進め、人生の数々のイベントをくりながら進んでいくおなじみのゲームだ。

サターン版はポリゴン使用のグラフィックに注目！ イベントシーンはキャラクターや画面の効果が激しくなって、ゲームの中の事件を面白く味わえる。マップ画面ではドライビングゲームのように車中から見た視点で進む感覚が味わえる。

イベントはその数約1,000個。買い物や仕事、恋愛のイベントが起こる他にも、人生の裏道を行く地下都市マップに移動

したりミニゲームを楽しんだり、タイムスリップするなどあって、何度プレイしても新鮮な気持ちで楽しめる。

人生のコースは3種類用意されていて、気分でコースの長さを変えることもできるのだ。人生の目標はゲームの中だからこそ高く持ちたいもの。やはり目指すは億万長者しかないぞ。

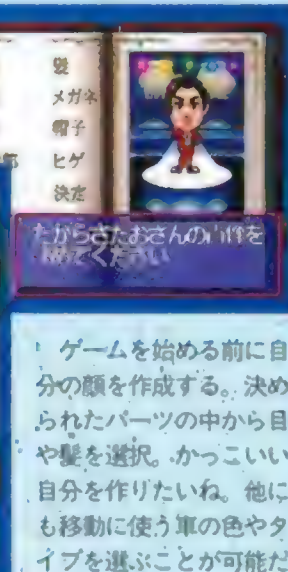


人生に駆け引きはつきもの

このゲームは運だけではなく駆け引きも要求される。例えば不動産で土地を買った後に「世紀末スロット」で地価暴落になったら大損害。大人数で重要な戦法だね。



自分は常にカッコよくありたい



TAKARA SPECIAL INTERVIEW —人生ゲームは人生の縮図—

株式会社タカラ
CS事業部
高田直幸氏 主任



人生ゲームの楽しみの1つは当たり前のことなんです。自分と違う人生を生きること。ちょっと顔を良きげにして(笑)。2億のマンションを買ったとか、美人な彼女を撮るとか。サラリーマンで終わるのも夢を実現させるのも、ゲームだから昇進も意外とスムーズだったり。戦略面でも不動産で買物をした場合、ゴール後の集計の時に、物件が約2倍の金額で計算されます。それを知っていれば「ショップ」での物件の買い合っというのもできますね。一発逆転の「世紀末イ

ベント」もあります。これで相手に嫌がらせなんてのもありますね。裕福な人はこのままいたいし、やけっぱちになった人は何をするかわからない。これもまた人生だと。サターン版の開発で苦労した点は、イベントの多さです。全部で1000種類以上ありますし、内容を考えるのに一苦労です。それに次世代機ということで、まだ開発陣も慣れていないので、かなり試行錯誤を繰り返しています。その結果といいますか、苦労した分かなり自信のもてる出来だと思いますよ。

「占都物語」そのI

あなたのお名前なんてーの？

- CRI
- 10月27日発売
- 5,800円
- ETC(占い)
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

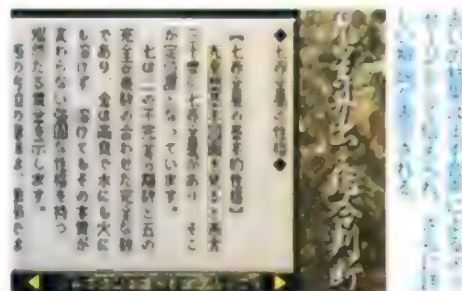
完成度
100%

ちょっと気になる運勢や
性格も3つの占いでパッ
チリわかってしまうのだ。



そなたの運・不運をすべて占ってしんぜよう

この「占都物語」その1には、九星占術、姓名判断、タロット占いの3つの占いが収められている。いずれもマジメに覚えようと思おうとチョーめんどうな占いだが、これならサターンに名前や生年月日を入力するだけ(場合によっては選択するだけ)で、気軽に自分の運命や性格、今後の指針などを教えてもらえる。友達どうしていろいろ占いっこするもよし。姓名判断については英字名、商品名、会社名まで占えるので、ビジネスユースにも耐えられるぞ!!



姓名判断

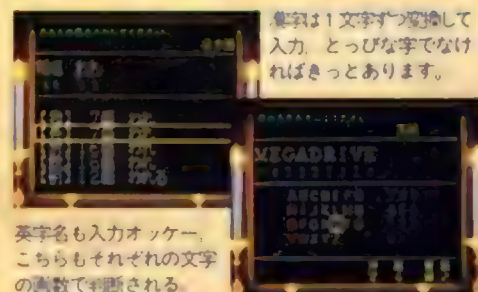
名前の画数から、総合運ほか、性格、仕事運、環境運などを判定する。また名前による相性診断のほか、会社名、商品名も占えて、これが結構遊べる。

名は体を表し運命を司る……!?



名前を構成するそれぞれの字の画数から総合的に判断。各項目を選べば詳しい解説を読むことができます。

名前入力



英字名も入力オッケー。こちらもそれぞれの文字の画数で判断される。



吉名

大吉!! になる名前が
ずらり。改名する?



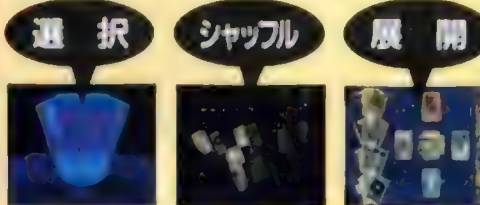
とおーってもいい
お名前ですょ……



タロット占い

(ケルト十字占い法)

ここでは古代ケルト人が使用したという十字占法で、愛情、金、健康、仕事運を占う。使用カードは大アルカナのみ。お風呂に入って身を清めてからやろう。

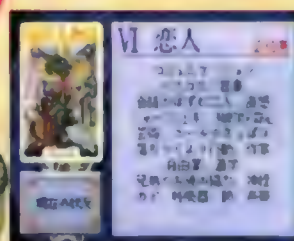


項目を選んだら心を落ち着けてシャッフル。ピンときたところで切り替えたらカードが展開する……。

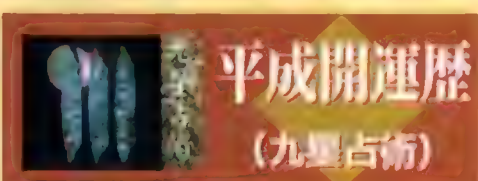
心して開くがよい



セム・リブラ先生によるメッセージ



やな予感、いい予感、個々のカードが示す意味を自分なりに感じよう。



平成開運歴

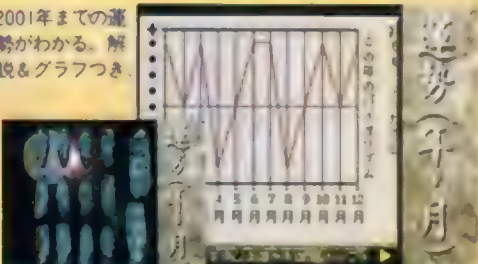
(九星占術)

それぞれの生まれた年を9つのブロックに分け、性格、運命などを鑑定する。さらに誕生日も加味して細かな判定がくだされる。古くから親しまれている方法だ。

まずは総合判断



2001年までの運勢がわかる。解説&グラフつき。



CRIからの メッセージ

あらゆる占いの中で圧倒的な支持を得ている「九星占術」「タロット占い」「姓名判断」の3大占いをCD-ROMに収録した、実力ナンバー1のお得な占いソフト。お好きな占いで、運勢や恋愛運、そして彼女との相性などをお確かめください。

ゲームの鉄人 THE上海

1個あたり約¥2,266の良心価格です

- サンソフト
- 10月13日発売
- 6,800円
- PUZ(パズル)
- 1人プレイのみ
- マウス対応

完成度
100%

「万里の長城」とは異なる
組み合わせで再び「上海」
が帰ってきた!

麻雀牌を使ったパズルが3種類。どれから手をつけようか?

およそどんなゲーム機にも移植されている、パズルの定番「上海」が、全く異なる2タイプのパズルを従えて登場だ。このゲームでプレイできるパズルは全部で3タイプ。まずは、説明不要なまでに浸透している「上海」。次にペア牌の取り方が「上海」とは大きく異なる「龍龍」。そして3つ目はメガドライブなどでも発売された「紫禁城」だ。いずれも思考性の強い本格的なパズルだから、これからの秋の夜長を過ごすにはピッタリかも。



モードは5種類

パズルの種類は3つだが、モードは5種類用意されている。今回はセーブ機能付きのモードもあるので、気長に遊べそうだ。

鉄人プレイ

「上海」「龍龍」「紫禁城」の3つをランダムにプレイしていくモード。その名のとおり、体力が減りかぎりプレイできるぞ。



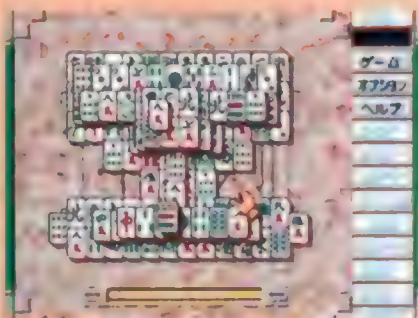
ストーリープレイ

●龍の謎を追っていく主人公となり、次々とパズルをクリアしていくモードだ。

●3種類のパズルに挑戦する。それぞれ2面クリアするとストーリーが進む。ストーリー間にはビジュアルシーンが挿入されている。



上海



タイトルにもあるように、この作品を模倣しているパズルだ。



基本ルール

積み重なっている牌のなかから、同じ種類のものをクリックして取り除いていくパズル。ただし、上に他の牌が重なっていないもので、左右のどちらかが空いている(端にある)牌しか取れない。これを念頭に置いておこう。



●牌の配列は、十二支を形どったものが用意されている(当然12種類)。難易度の高い配列もある。

●すべての牌を取り除くと、おなじみのクリア画面が映る。サンソフトの印は本物の印?



龍龍



これも同様のペア牌を取っていく、立体的版「四川雀」といえるだろうか?



基本ルール

これはペア牌をクリックして1本の線をつないだ時に、その線の曲がる回数が2以下だと取り除けるというルール。「上海」と異なり、牌の天地左右のいずれかが空いていけば良い(もちろん、真上に重なっているのはダメ)。

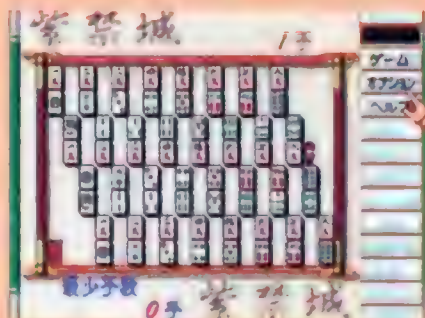


●こちらは8種類の配列が用意されている。どこから挑戦するかはこちらも自由だ。

●「龍龍」(ちなみにロンロンと読む)もクリア画面あり。漢文の勉強にもなるかな?



紫禁城



「金匱要略」の要領で牌を動かして、ゴールをめざす。ハマリ度が高いぞ。



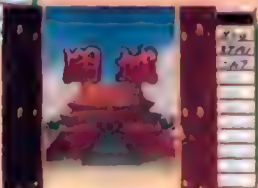
基本ルール

牌をズリズリ押して、同様のものをくっつけると消える。こうしてゴールまでの道を切り開くのだ。



●なんと総数200匹。クリア状況はセーブされるが、かなり高度なパズル難易度を要求されるぞ。

●1つの面をクリアしたところ。しかし、200もあると一朝一夕には制覇させてくれない。



メーカーさんからひとこと

今回、「上海」のシリーズで初めてストーリーモードを入れました。伝説の龍を追いかける青年になりきってプレイして下さい。「龍龍」と「紫禁城」も「上海」に劣らぬほどハマります。あなたの暇れぬ夜のお供にしてください。

特集

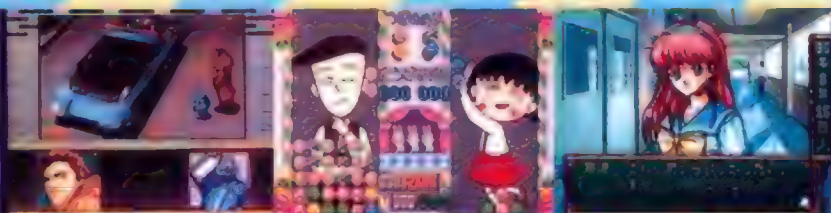


KONAMI が

スナッチャー
対戦ぱずるだまなど
サターンに新作
ソクソク

常にどの時代でも良作を発表し続けてきた老舗のソフトメーカー、コナミ。サターンにも、わずか半年間で4タイトルを発売してくれた。さらに来春に向け、ヒットタイトルを続々と投入、サターンをバックアップしてくれそうだ。今回はそのニューラインナップの一部を紹介。気になるあのソフトの開発状況は?

出でる!!



あの名作サイバーバンク アドベンチャーがサターンに登場!

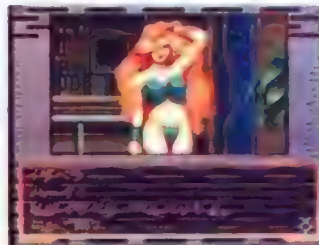
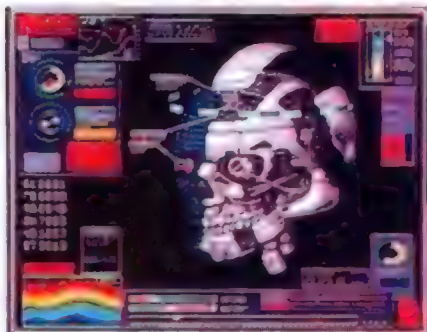
SNATCHER

スナッチャー™

- アドベンチャー
- 発売日未定
- 価格未定
- 1人プレイのみ
- マウス対応

1988年にPC-8801、MSXという8ビットパソコンで発売され、その世界観が多くのゲームフリークを魅了したコナミの本格派アドベンチャー、「スナッチャー」のサターン版が、来春にも登場するノ

オリジナルのパソコン版は2部構成だったが、このサターン版の内容はのちに解決編とも言える第3部を加えた、PCエンジン版のリメイク作。業界初の「サイバーバンク・アドベンチャー」として発表されたセンスの良さは、4年を経た今、リバイバルを巻き起こしそうな気配だ。



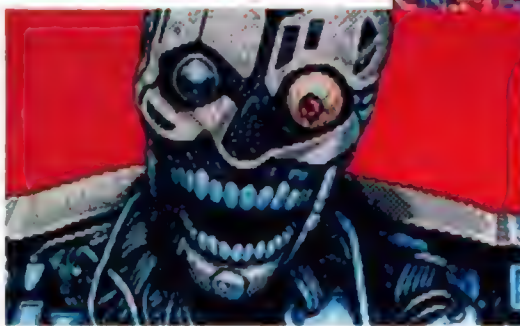
8ビットカラー一に2Dに、サターンマシンへと移植される「スナッチャー」は、サターンに合わせてグラフィックもすべて書き直されている。サターン版も何らかのバージョンアップが期待される。



舞台はNEO KOBE CITY A.D.2040

人間にすり替わるバイオロイドの 活動がついに始まった……

1991年、モスクワ・チェルノートン研究所で起こった原因不明の爆発により、全世界は細菌兵器「ルシファーα」による「バイオ・ハザード=大惨事」と呼ばれる重大な危機に襲われた……。この物語は、この事件から50年経ったネオ・コウベ・シティで正体不明のバイオロイドが発見されたことから始まる。人間を殺害してその人物にすり替わる（スナッチ）ことからスナッチャーと呼ばれる恐怖のバイオロイド群、その正体は不明だが、彼らの人類侵攻は着々と進められつつあった……。



物語の舞台になるのは、様々な人種が混在し、近未来の都市と化した近未来のネオ・コウベ・シティ。映画「ブレイク・ランナー」を彷彿とさせる近未来的な世界観は、まさにサイバーパンクの「王道」だ。



ギリアン・シード

スナッチャーを命がけで追うJUNKER、ギリアン。プレイヤーは彼に扮し、数々のエピソードに会いつつ、一体化していく。失われた過去に秘められた謎とは、繰り込まれたシナリオにも注目



カトリーヌ・ギブスン

ハードボイルド調のシナリオに、アダルトなムード漂う登場人物一貫した世界観を出すため、コナミの「スナッチャー」開発チームは60ページ以上にわたる詳細な設定資料集を制作した。当時のコナミの「本気度」がうかがえるエピソードの1つだ。2人のヒロインは今もファン多し

ジェミー・シード

メタルギアmkII

JUNKERの捜査サポートを行う、ナビゲーター(分析ロボット)。愛称「メタル」は、ギリアンとの信頼のおけるパートナーだ。ギリアンとの絶妙な掛け合いは、いつ見ても楽しい(?)

ミカ・スレイトン

ジャン・ジャック・ギブスン

ベンソン・カニンガム

進化し続けるスナッチャーは

88年当時、今は亡きMSXの専門誌で働いていた私(ロンドン小林)にとって、本作品は今でも思い出深い作品のひとつ。世界観、シナリオ、どれをとっても一級品のデキで、当時流行りモノのサイバーパンク世界(うとなつてはクラシックな香りもするがこれもよし)のカッコ良さが作品全体からにじみ出てまし

た。魅力そのままに進化し続け、その集大成とも言えるのがサターン版。私買います。ええ、買いますとも。



PCエンジン版



サターン版

対スナッチャー特製艇、通称「JUNKER」の目的はただ一つ、バイオロイドスナッチャーの処理にある。ギリアンはこのJUNKERの中でも最も危険な実地捜査を行う「ランナー」の任務についているため、専用ナビゲーターと対スナッチャー用武器であるブラスターを所持することが許されている。スナッチャー達から命を狙われるのは彼らの宿命だ。

ハリー・ベンソン

ちびまる子ちゃんの

そんな声に
お応えしました!!

ヤツらで対戦させて
みたかった

対戦 ぱずるだま

●パズル ●年末発売予定 ●価格未定 ●2人対戦あり



一時はスケジュールからその名の消えた「対戦ぱずるだま」が、数カ月のブランクを経て新作ラインナップに帰ってきた! しかも、もはや説明不要のスーパーアニメヒロイン「ちびまる子ちゃん」とタッグを組んで!!

去年アーケードで登場した対戦型落ちものパズルゲーム「対戦ぱずるだま」は、単純明快なルールとアクの強いキャラクター設定がウケて人気を呼び、コンシューマ機にも移植された人気タイトル。

登場キャラクターが、スーファミ版では「ツヨシしっかりしなさい」に、プレステ版では

「ツインビー」ワールドの住人たちに変更されて賛否両論を巻き起こしたけど(プレステ版はオリジナルモードも入っていたけど)、サターン版ではオリジナルキャラ達にヒケをとらないほどクセ者揃いの「ちびまる子ちゃん」とあって、ガゼン面白くなりそうだ。

「だま」も ニュータイプ



このゲームの真の主役の「だま」のクラシックも、ちょっと温かな表情に変更。業務用では小さかった「だま」は、顔にパッテンが貼られていたものに、とんな演出がは、お楽しみ



ツインビーにはもう会えないのか?



「ツインビー」を、そしてオリジナルを待ち望んでいたユーザーは多少納得のいかない展開かもしれない。しかし、希望は残されている!



ぱずるだまの第2弾も登場 ▶ アーケードの活躍だって期待できるコナミ

9月に開催されたアミューズメントマシンショー。今回のコナミブースには充実していたぞ。リアルなCGで再現された首都高速で、すりめけの快感を味わえる「ミッドナイトラン」名作の続編、「沙羅曼蛇2」、謎の魔境を舞台にしたポリゴンガンシューティング「ヘンリーエクスプローラー」、そして、ぱずるだま最新作の「進め!

対戦ぱずるだま」だ。ユミちゃんの赤ちゃんや、ペンクロウのお父さんなど、登場キャラクターがパワーアップ。「ぜんだま」、「あくだま」、「くだま」という新システムも搭載されていて、来春の登場が楽しみだ。こうした新作のサターンへの移植も期待したいね(ちょっと気が早すぎ!?)。



ときメモは? サッカーは?

気になるこれからのラインナップを

コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京

北上社長に聞く

「スタッフも慣れてきたから、これからです」と、サターンソフトの開発を行う「コナミ コンピュータ エンタテインメント 東京」の北上社長。正式発表はまだだけど、これからのサターンにはいろいろありそうだ。



コナミ コンピュータ
エンタテインメント 東京
社長 北上 一三

81年コナミ入社。87年、神戸を拠点とした同社の、東京開発センターを設立した中心人物。現在はサターンやプレイステーションのソフト制作のトップ。

——いきなりですが、「PSよりタイトルが少ない」と怒っているユーザーが多いんですよ。

北上 半年間で4本っていうのはすごいんだけどなあ(笑)。まず、スタートがかなり違うから、どうしようもないんですよ。例えば、PSで「幻想水滸伝」というRPGを制作中ですけど、ここまでに2年かかっている。サターンは開発環境がなんとか整って、やっと1年。ようやく、スタッフもツールに慣れてきたから、少しずつ差を縮めて、特徴を出していきますよ。

——「極バロ」のユーザーからの反応はいかがですか?

北上 「極バロ」はかなり評価していただいています。ただ、「なんで、PSより発売が遅い」ってそればかりで、もう頭が痛い(笑)。

——「バワプロ」は……。

北上 もともとスーパーファミ版のデキがいいから、経験の少ないサターンでそれに少しでも近づけるのは苦労しましたね。でも、今後、同じスタッフがバージョンアップを

繰り返して、よりよいものを提供していきたい。例えば、今まで違う仕事をしてたスタッフが初めて「バワプロ」なり、サッカーなりを作った時は、なかなか満点と言えるものはできない。で、回を重ねるたびにノウハウを蓄積して完成度が増えていくわけです。

——他機種では、その「サッカー」も好評ですけど、サターンでは? 北上 やりますよ。ただ、ルールの改正などがありそうな微妙な時期だから、しっかり決まったところで発表するでしょうね。

——さて、最も注目の「ときメモ」ですが、PS版もアップしたので、サターン版の仕様がそろそろ決まるのでは。3枚組になるとか、おまけの要素が入るとか?

北上 できるだけ特徴を出したいと、おまけ的な要素も含めて、いろいろ検討している段階ですね。とにかく、次のサターンでのポイントだから、全力投球しますよ。

——それから、反響が大きかった「ツインビー対戦ばするだま」の中

止についてですが、なぜ、「ちびまる子ちゃん」に変更を?

北上 これは、社内の事情で開発を中断してるだけなので、止めたわけではないんです。一方、「ちびまる子」はキャラクターにも音声にも特徴があって、「ばするだま」のゲーム性にきちっとハマったんですよ。で、「ツインビー」とは並行して開発を進めてたんです。「ばするだま」は私自身、いいゲームだと思っているので、いろいろな形で長くやりたい。そして、低い年齢層にも遊んでもらいたいということで、こうしたキャラクターものも制作したわけです。やはり、最終的に小学生層までつかまない限り、そのハードは成功しないですよ。

——オリジナルも入りませんか?

北上 ここに業務用版を入れたら「ツインビー対戦ばするだま」は出せないじゃないですか(笑)。

——それから「ポリスノーツ」の移植希望が非常に高いのですが、まず、「スナッチャー」の発売が決まったのはなぜですか?

北上 「スナッチャー」や、「永世名人」は、コンシューマでの展開を以前から検討していたんですが、カートリッジでは不可能だったわけ

です。それが、CD-ROMになって実現できるようになった。「永世名人」は来年も出しますよ。日本一になるまでやります。「ポリスノーツ」も、順次展開するでしょう。これからたくさんやらなきゃならない作品がありますね。少し「堅い」路線も作りたいですね。

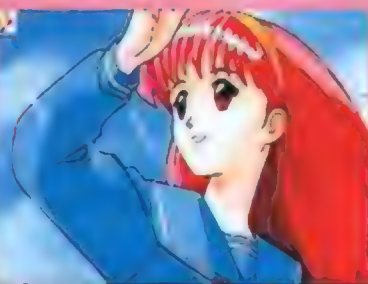
——「悪魔城ドラキュラ」シリーズも、当然、サターンに……?

北上 うーん、まだ、黙ってしよう(笑)。まあ、可能性はあるでしょう。要は、いいものが作れるかどうかということです。「ドラキュラ」も結構長いから、同じ事を繰り返していても飽きられる。力を入れて作らなければ、ただタイトルが並んでるだけで、話にならない。これは「ゴエモン」もしかりですね。今後はますます質を問われるから、駄作を5本作るなら、秀作を1本作るほうが、長い目で見ていいだろうと。だから、ユーザーの方もタイトル数のことばかり言わないでほしいですね(笑)。

——でも、それだけ期待してるんです。で、来年は何本ですか?

北上 今年が、3月までで7本。来年も最低7本は出したいですね。期待しててください。

いよいよ開発本格化 「ときめきメモリアル」



インタビューにもあるとおり、年度内の発売を目指し、PS版のスタッフにプラスαをして、制作が本格化。予定より半年遅れたが、その分、うれしいオマケが入りそう。もちろん、スーパーファミ版とは比較にならないから安心するように。

出たな ツインビー DELUXE PACK



- 発売中 ●5,800円
- シューティング
- 2人協力プレイあり
- 全年齢推奨



さて、最後はコナミの最新作を徹底紹介。
「ひと粒で2度おいしい」と評判のDELUXE
PACK第2弾。今年で誕生10周年を迎え、ま
すます快調な「ツインビー」シリーズだ。先

月号では「出たなノ」を紹介したので、今回
は「ヤッホーノ」といこう。ベルパワーア
ップのおさらいも含めて、自機操作に関するシ
ステムをくわしく紹介していこう。

「ヤッホーノ」のシステムは、シリーズ
の最新型だけあってとってもゴージャ
ス。キミに使いこなせるか?

「ヤッホーノ」のこんなに豪華 ツインビーは

ヤッホー的
ツインビー

1. 基本装備

ため撃ちは1プレイにつき1種類



ツインビーの標準装備は、対空
攻撃用のショットと、セミオート
ロックオン方式の対地攻撃用ボム。
そして、ショットボタンをしばら
く押しっぱなしにしてから離すと
発射できる「ため撃ち」だ。これ
は「出たな」でも採用されている
けど、「ヤッホーノ」ではさらにゲ
ームスタート前（コンティニュー
スタートも含む）に4タイプの中
から選べるようになっている。ど
れを選択するかによってプレイ・
スタイルがだいぶ変わるので、
ひと通り試してじっくりくるもの
を見つけよう。力押しでガンガン
いきければためショットorため
パンチ、弾よけに自信があって
じっくりと攻略したい人はため分
身、またはため爆弾を選ぼう。

ためショット



「出たなノ」でも登場した強
力ショット。敵を貫通し、
まとめて倒すことができる。
「ため」の時間が少ないと情
けないほど小さいサイズの
ものが出る。とはいえ通常
ショットよりは威力がある
ので連発するのもいい。

ため分身



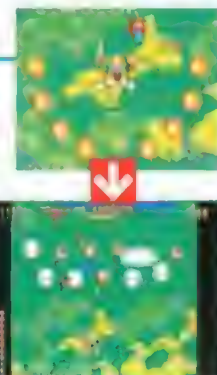
ため続けると、ベルパワーア
ップと同じ分身が3つまで増える
(途中で離れてもそれまでに出
現した分身は消えない)。分身が3つの時
にさらにため続けて
ボタンを離すと、分
身が画面中を跳ね回
って、そして、消え
ていく。なんか寂しい
んだよね。

ためパンチ



自機の正面にパンチを繰り出
す。射距離はそれほど長く
ないが、ザコ敵だけでなく敵
弾も消せるので、混戦に強い。
十分にためていれば連続で繰
り出せるけど、片手が壊れて
いると連打できない。

ため爆弾



ためてから離すと、た
めた時間によって最大
8発同時にボムを発射
できる。基本的には対
地攻撃だが、対象物
がなければ空中の敵
を攻撃する(ただし
威力はそれほど期待
できない)。両手がな
くなくても地上攻撃
できるのは強みだけ
と……

ヤッホー的
ツインビー

2. ベルパワー アップ

撃てば変わるベルの色(但し撃ちすぎに注意)

雲の中に隠れているベルを
ショットでつつき出し、さら
にショットして色を変化させ
る。取ったときのベルの色に
よってさまざまな効果が……
というのが、ツインビーシリ

ーズの伝統「ベルパワーア
ップ・システム」だ。難易度が
ノーマルおよびスペシャルの
時、ベルは通常を黄色とした
場合、ショットを5発撃ち込
むごとに青、白、緑、赤、ピ
ンク……(ここで青にループ。
同じベルで2巡すると壊れて
色が変化しなくなる)と変化
していく。

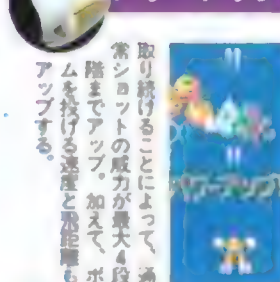
ベルを逃さず取り続けると
高得点のチャンス、というの
はシリーズの常識だが(右の
「ポイント」参照)、「ヤッホ
ーノ」では、それぞれのパワ
ーアップ要素がMAX状態の
時にさらにそのパワーアップ
のベルを取ると57,300点が入
る。高得点を狙う人は大いに
利用すべし。

スピードアップ



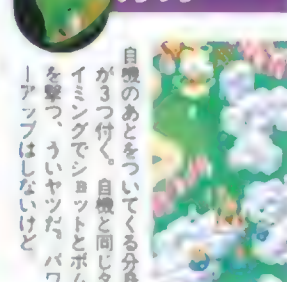
取り続けることによって、自
機の移動速度が最大4段階ま
でアップする。速いに越し
たことはないけど、あせつ
て取る必要はないからな

パワーアップ



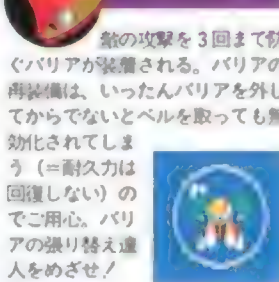
取り続けることによって、通
常ショットの威力が最大4段
階までアップ。加えて、ボ
ムを投げる速度と飛距離も

分身



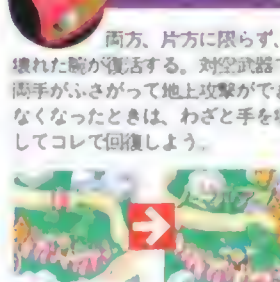
自機の前をすり抜けてくる分身
が3つ付く。自機と同じタ
イミングでショットとボム
を撃つ、ういヤッホー。パワ
ーアップはしないけど

バリア



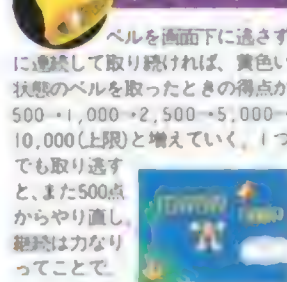
敵の攻撃を3回まで防
ぐバリアが装備される。バリアの
再装備は、いったんバリアを外し
てからでないとベルを取っても無
効化されてしま
う(=耐久力は
回復しない)の
でご用心。バリア
の張り替え違
入をめざせ!

ノーマルアーム



両方、片方に限らず、
壊れた腕が復活する。対空武器で
両手がいさがつて地上攻撃ができ
なくなったときは、わざと手を壊
してコレで回復しよう。

ポイント



ベルを画面下に逃さず
に連続して取り続けると、黄色い
状態のベルを取ったときの得点が
500→1,000→2,500→5,000→
10,000(上限)と増えていく。1つ
でも取り逃すと、また500点
からやり直し。
継続は力なり
ってことで。

1.6.11.16.21.26.31.36.41.46
2.7.12.17.22.27.32.37.42.47
3.8.13.18.23.28.33.38.43.48
4.9.14.19.24.29.34.39.44.49
5.30.35.40.45.50.55.60.65.70
6.1.6.11.16.21.26.31.36.41.46
7.2.7.12.17.22.27.32.37.42.47
8.3.8.13.18.23.28.33.38.43.48
9.4.9.14.19.24.29.34.39.44.49
10.5.10.15.20.25.30.35.40.45.50
11.6.11.16.21.26.31.36.41.46
12.7.12.17.22.27.32.37.42.47
13.8.13.18.23.28.33.38.43.48
14.9.14.19.24.29.34.39.44.49
15.10.15.20.25.30.35.40.45.50
16.11.16.21.26.31.36.41.46
17.12.17.22.27.32.37.42.47
18.13.18.23.28.33.38.43.48
19.14.19.24.29.34.39.44.49
20.15.20.25.30.35.40.45.50
21.16.21.26.31.36.41.46
22.17.22.27.32.37.42.47
23.18.23.28.33.38.43.48
24.19.24.29.34.39.44.49
25.20.25.30.35.40.45.50
26.21.26.31.36.41.46
27.22.27.32.37.42.47
28.23.28.33.38.43.48
29.24.29.34.39.44.49
30.25.30.35.40.45.50
31.26.31.36.41.46
32.27.32.37.42.47
33.28.33.38.43.48
34.29.34.39.44.49
35.30.35.40.45.50
36.31.36.41.46
37.32.37.42.47
38.33.38.43.48
39.34.39.44.49
40.35.40.45.50
41.36.41.46
42.37.42.47
43.38.43.48
44.39.44.49
45.40.45.50
46.41.46
47.42.47
48.43.48
49.44.49
50.45.50

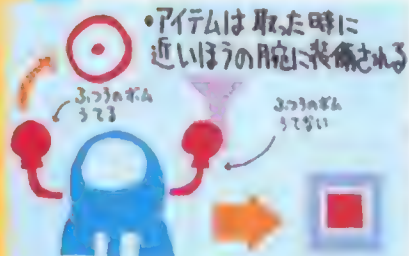


【ヤッホー的 ツインビー 3・

アイテム パワーアップ

地上の敵を倒すと、フルーツ（得点）の代わりにパワーアップアイテムのパネルが出現する。放っておくと絵柄がループ制で次々に変わるこのパネル、取るとそのときの絵柄に応じた武器が装備されるのだ。それ

らはツインビー本体に装備されるのではなく“手持ち”という形のため、持っている側の腕（左右それぞれ1個ずつ装備可能）が壊れると、使えなくなる。武器は途中変更が可能。場面にに応じて持ち替えよう。



バルカン

高速度で連射できる対空攻撃。左右に移動する方向に弾道が若干傾くので、敵に囲まれたときの脱出時に威力を発揮する。



スプレッドボム

広範囲にわたって地上の敵を倒す。発射してから爆発するまでの時間がかかるため、連射はできないけど、片手に対空攻撃用の武器を装備してコレを持てば、かなり安心。なるべく画面の上の方に落とそう。



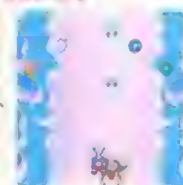
バズーカ

敵に当たると破裂し、破裂したあとの爆風でもダメージを与えられる。また、これを他のプレイヤー機やウインビーに当てると、はじき飛ばすことができるのだ。



4-WAY

自機の前4方向に対空弾を発射する。連射がそれほど利かず、使い勝手はそれほど優れているとはいえない。



ファイア

左右に揺れ動く火炎放射の対空攻撃。射距離はためバンチ同様期待できないが、至近距離のザコ敵ならほとんど焼き殺してくれるという優れモノ。接近してのボス攻略にも有効だ。ただ、敵弾やベルには当たり判定がないので、ハデな見た目以上にスキが多いのもたしか。



【ヤッホー的 ツインビー 4・

その他

プレイ全般を通してフル活用/ というわけにはいかないけど、あると便利なアイテム



ム（キャラかな？）もいくつか存在する。右ではとりあげていないけど、両腕が壊れたときに出現し、取ると腕が回復するシリーズ定番アイテムの救急車ももちろん登場。1機につき各ステージ1回ずつしか出現しないので、片腕が壊れたらベルパワーの“ノーマルアーム”で素早く治療するようにしよう。救急車は最終手段で。

便利なアイテムとキャラをフル活用



グインビー

地上の敵を倒すと出現し、ゆっくり移動しながら画面の上に消えようとする（その際、自機と連動して4方向ショットを撃てる）。キャラをつかえようと合体攻撃として、通常ショットのかわりに強力なウェーブショットが発射される。また合体時にため撃ちをすると、グインビーが画面中を跳ね回って、ぶつかった敵にダメージを与えられる。グインビーは次ステージにも持ち越せるので、大切に扱おう。



ミカエル

特定の場所にボムを撃ち込むと出現。取ると、全方向に強力な対空ショットが撃てる。一度ダメージを受けると元の状態に戻る。言ってみれば、パリア的な役割もあるのだ。



【ヤッホー的 ツインビー 5・

2人同時プレイ



シリーズの醍醐味の1つ、2人同時プレイも「ヤッホー/」では大幅にグレードアップ。敵がたくさん出現する混乱時も、はじき飛ばし攻撃のおかげで生存率が大幅に上がった。テクニカルな協力プレイは期待できないけど、仲のいい友達とワイワイ楽しむには最適かな？

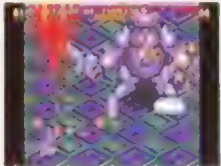
ウェーブショット / ツイン攻撃

味方機にショットを当てると、当てられた機体から小さいサイズのウェーブショットが発射される。また、味方機どうしが出つくと、お互いの位置関係によって、いろんな方向（16方向）にいろんな大きさ（3段階）のウェーブショットが撃てる。寄り添って戦えば、勇気百倍だ！



はじき飛ばし攻撃

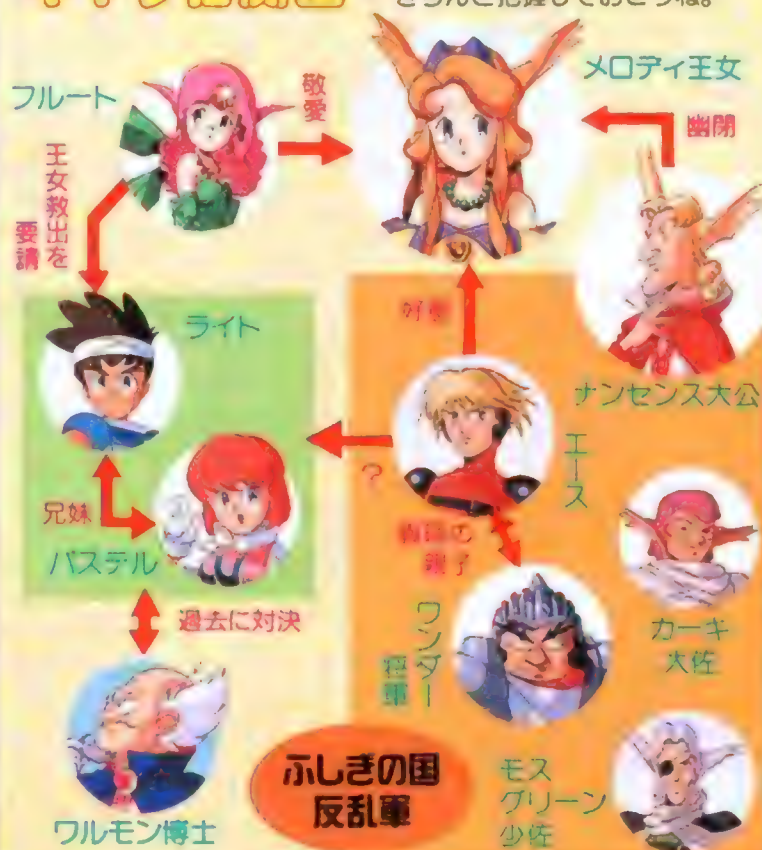
ためショットまたはためバンチを味方機に当てると、グインビーの投げ飛ばし攻撃よろしく、当てられた機体が画面中を跳ね回る。はじき飛ばされた機体はその間、無敵状態。はじき飛ばしはアイテムパワーアップのバズーカを当ててもできるので、前記以外のため撃ちを選択していてもたいしよう。ただ、はじき飛ばされた機体は、まさにフラフラの状態になってしまうので、対策を練らないと、敵軍を倒さないという状況の自機の本ジョシニクに注意しよう。



2P

ツインビーヤッホー/ キャラ相関図

プレイ中に挿入されるデモを堪能するためにも、各キャラの関係をきちんと把握しておこうね。



先月号にひきつづき高密度でおくる

ステージ1~4の ダイジェスト攻略

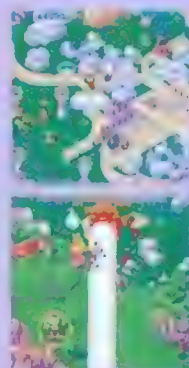
FOR NORMAL

最後は、ステージ1から4までの攻略ポイントをかいつまんで紹介しよう(ステージ5と6は、例の諸般の事情ってヤツでチラリ紹介だけネ)。まあ、ミスしても前のほうに戻されるシステムじゃないから、コンティニューしながら気楽にプレイするのもいいけどネ。



ステージ1 シシリア島

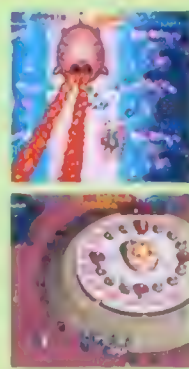
空中のザコ敵も素直な動きをするものがほとんどで、ベルパワーアップもそれほど苦労しないはず。スピードアップ×1、パワーアップ×1、分身、またはバリアがあればまずは安心。ステージ中盤で登場する高速戦闘機シューティングスター(操縦者エース)は、どんなに攻撃しても破壊不可能。本体と機軸を合わせないようにして逃げ回ろう。ボスのパラソルボビンスは、画面下部から本体を地道に狙え。



パラソル攻撃は左右交互に繰り返される。壊すこともできるが、見切りをつけて避けたい

ステージ2 遺跡

前半から中盤にかけてのザコ編隊が、自機の周囲を取り囲むものあり、ホーミングするものありと、かなり手ごわくなっている。撃ちもらしは危険だ。中ボスのテストンは、小豚をまき散らしたあと強烈な炎を吐く。攻撃パターンの変わりぎわでは十分に離れておこう。後半は地上からの攻撃がキツイ。スプレッドボムを装備するのもデだ。ボス戦は、ファンを2つ壊したあとに発射される弾の回避がポイントだ。



時が回りにまかれる弾が全割れたら、すかさず時が回りと逆方向に移動。逃げる必要がなくなる

ステージ3 海上

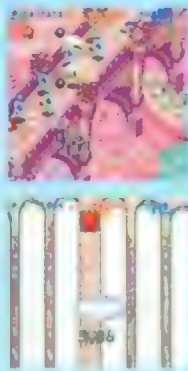
空中戦がメインのステージ。画面下から上昇してくるザコ敵は、低空飛行時に倒せばアイテムを出す。途中、左右に強制スクロールがかかるシーンでは、方向キーをずっと入力し続けて飛空艇(最後まで破壊不可能)を振り切ろう。波動砲を連発する黒い口ボは、いったん画面上に姿を消したら、すかさずその場から離れること。ボスのテルビッツは、左右からの大型ミサイルをかわすため、なるべく画面中央で戦おう。



大型ミサイルは必要最低距離の縦方向移動でかわす。平常心で挑めばそれほど手こわい相手ではない

ステージ4 空中回廊

ザコ敵もうるさいが、他のステージ以上に大がかりな仕掛けが多い。空中回廊を包み込むように出現するネコの手は、出現のタイミングにため撃ちなどで一気に始末をつける。後方から迫る巨大ネコの大群は、画面右上にいればかなりの危険を回避できる。再度登場のシューティングスターは、強力版スーパーレーザー以外は動き回ってマトを絞らせないようにしよう。ボス戦のポイントは「撃ち負けない」ことノ



ヘタに動き回らず、ため撃ちなども効果的に使って、正面方向への火力を維持しよう

ステージ5以降は……?



ステージ6では、どうもさういって「あおりのハープ」を模倣したワルモン博士を倒さなければ、メロアは倒せない。どうもさういって「あおりのハープ」を模倣したワルモン博士を倒さなければ、メロアは倒せない。

ツイてるコナミから質の高い作品がゾクゾク!?

他機種には「がんばれゴエモン」などのタイトルも発表され、「どうしてサターンには冷たいんだ」と思う人もいるだろう。だけど、今回の「腰を据えて質の高い秀作を制作していく」という北上氏の言葉どおり、サターンにも、コナミの人気オリジナルキ

ャクターものや、お得意の実況スポーツものなど、内容の充実した作品が登場してくるはず。実際、「出たなツインビーヤッホーノ」を含む発売中の4本もかなりのデキ。これを味わいつつ、待っていよう。君のサターンにはコナミがツイてるノ



特別企画

やっぱり スポーツの秋だし、

SEGA SPORTS

を楽しもう!

この
効
特
能
集

野茂投手と野球がしたいなどの願望が、バーチャルに満たされます。なお、高まり満ちたスポーツはかえって苦になりますから1日3時間をメドにして行いましょう。

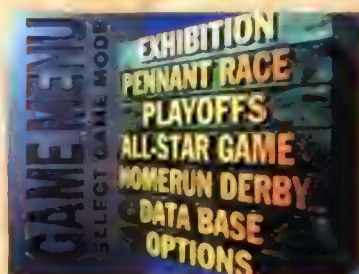
セ
ガ
ス
ポ
ー
ツ
を
楽
し
も
う
!!

野茂英雄ワールドシリーズベースボール

日本人なら先発ピッチャーはやっぱり野茂投手だね!

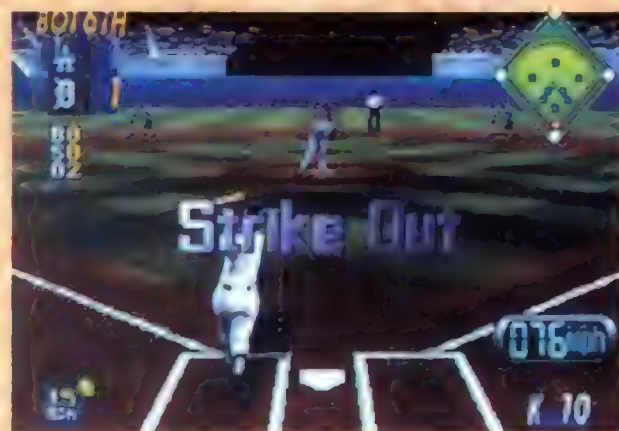
トルネード投法で三振の山を築け!

野茂投手が活躍してから、グッと身近になった野球の本場、大リーグがサタデーで楽しめる。もちろん登録されている選手は実在の選手で、顔や打率なども表示される。もちろんわれらが野茂英雄投手もいるので、得意のフォークで破壊力バツグンのスラッガーたちから「サンシ〜ン」を奪いとってやろう。



- 11月17日発売
- 5,800円
- SPT
- 2人対戦プレイあり

完 成 度
80%



このソフト、野球ゲームとしてかなり作り込まれているうえ、英語での実況音声やデータ、オプション機能がかなり充実している。プレイ中の守備も、送球以外はオートかマニュアルの選択ができるので、初心者でもかなり楽しめるぞ。



F-1 Live Information

リアルタイムな実況を聞きながら、チェッカーを受ける!

あの「F-1サーカス」の世界を完璧に再現



「F-1 Live Information」の全貌が、いよいよ明らかになってきた。このゲーム最大の特徴といえるのが、F-1ファンにはおなじみの今宮さん、川井ちゃん、三宅アナによる実況解説。レースの進行に合わせて、「シューマッハ、2度

目のスピン〜!!」なんてコメントを聞けば、気分はもうF-1グランプリ。もちろん、マシンは各コンストラクターの最新バージョン。路面の起伏や観覧席に至るまでリアルに再現されたコースには、目を奪われるぞ。



完成度
80%

- 11月2日発売
- 5,800円
- RAC
- レーシングコントローラー対応

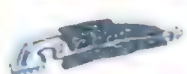
マシンは現役、コースも本物そのものだ

実際に95年度F-1 GPを戦い続けている代表的なマシンが登場するぞ。また、正式なF-1サーキットに加えて、セガのオリジナルコースもセレクトできる。



MONTECARLO

HOCKENHEIM



的確なセッティングが勝敗を決める

走行前のピット画面では、フロント・リアウイング、タイヤ、燃料の各項目をセッティング可能。ウイングの調節で操作性は微妙に変化するし、タイヤと燃料の消耗はマシンの

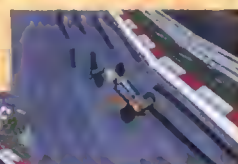
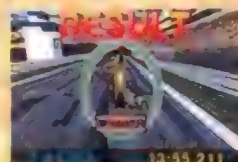


挙動に大きな影響を与える。状況を見て、判断しよう。



リプレイで自分の走りを確認

フィニッシュ後には、最終ラップのリプレイが見られる。自分の走りを確認して、次のレースに備えよう。



MONTECARLO

超リアルなサーキットの一部を紹介

SUZUKA

モナコGPの舞台となるモンテカルロは、華やかなF-1の世界のなかでも超有名なコースだ。公道を閉鎖したコースなので、道幅が非常に狭く厳しいコーナーが続出する。抜くポイントも限られており、難易度はA級といえる。



前号でも紹介した鈴鹿サーキット。より完成度を増したCGのクオリティには、思わず目を見はる。路面も、客席も、観覧車も、すべてあの鈴鹿そのままだ。テクニカルなコースの代表と評価するF-1ドライバーも多い。



やっぱリスポーツの秋だし、セガスポーツを楽しもう!!

ハングオンGP'95

Motor Sportsといえば…2輪！ ポリゴンバイクで大興奮！

- セガ
- 10月27日発売
- 5,800円
- RAC(レース)
- レーシングコントローラー対応

完成度
80%

GP'95隠しモード大公開！

数回にわたって紹介してる「ハングオンGP'95」。今回はこのゲームに隠された、秘密のモードを全部紹介するぞ。

ゲームを始めてすぐに遊べるコースは3コース。マイマシンとして使うことができるバイクは5台。しかし、ある条件を満たすと、隠しコースや隠しマシンで遊ぶことができるのだ。ただし、その条件はどれも厳しい。速く走るための

スペシャルテクニックも併せて紹介するので、これを使ってすべてのモードを制覇してくれ。ひたすら通常のコースで練習あるのみ！



ハングオンGP'95テクニック

その1 パワースライド

一定速度以上でコーナリングしているとき、ブレーキを掛けることにより発生（一瞬アクセルを離すことでも発生）。マシンのテール（おしり）がコース外側に流れ始め、急激な方向転換が可能になる。



その2 スタートダッシュ

レースゲームでは定番（？）のスタートダッシュも用意されている。やり方はふたつ。エンジンの回転数をホイールスピニングギリギリまで上げた状態でスタートする方法。もうひとつはレッドシグナルでメーターが振

り切れるまでアクセルを吹かしておき、グリーンシグナルと同時に一瞬アクセルを戻す。そのあとすぐにアクセルオン。このどちらかの方法により、マシンがウィリーしつつ、高速でスタートできる。タイミングをつかむまで練習だ！

GPコース 実は全6コースだった

最初は3コースしかないが、ある条件を満たせばさらに難易度の高い3コースが選べる。その条件とはGPレースモードの3コース中、2コースで3位入賞すること。これで4番目のコースで遊べるようになる。5、6番目のコースは、すべてのコースで3位入賞すれば遊べるぞ。



なんとさらに5台のマシンが選べる！

コースが増えれば、マシンも増える。マイマシンを10台中から選択できるのだ。やり方は、秘密の3コー

スを含めた、全6コースで3位入賞すること。初めから用意されている5台ならどのマシンでもOK。



まだまだあるぞ！ GP'95

耐久レースモード

GPレースモード、6コースすべてで1位になると、新たにエンデュランスモード（耐久レースモード）がプレイできる。耐久モードはある一定タイム内に何ラップできるかを競うもの。GPレースモードでは、ピットに入る必要はなかった。しかし、このモードではピットが大活躍。



ミラーコース

もうひとつ、「GP'95」には隠しモードがある。GP、耐久レース、すべてのモードで1位になると、ミラー（逆走）コースが遊べるのだ！

セガインターナショナル ビクトリーゴール

世界各国の強豪と熱い対戦を繰り広げ、勝利をつかめ!

データ新! ビクトリーゴール

基本が大切



A B C X Y Z

上に記してあるのが前作の「ビクトリーゴール」から継承された操作法。L/Rボタンを押せば視点の切り替えが自由自在だ。

視点が大事

「ビクトリーゴール」をプレイするうえで、必要不可欠と言える操作が視点切り替え。ロング視点にすれば全体の見通しが利き、ロングパスを使ったカウンター攻撃などが可能だ。ミドル視点では、臨



機応変にショートとロングのパスの使い分けができ、また、ショート視点であれば相手選手の動きをチェックし、その隙間を通すスルーパスで得点チャンスを狙える。強い相手には、視点の使い分けをするとい



ゴールラッシュ

相手ゴールを揺るがしたときの快感を増幅してくれる電光掲示板のメッセージ。その中から5種類程を紹介しよう。メッセージの豊富さに声をあげ、美しいグラフィックに感動し涙を流せ!!



長く遊べる豊富な機能

1試合だけ遊べる、親善試合のようなモード、エキシビションのほか、Wリーグ、Sリーグ、カップ戦など4種類の大会形式が用意されている。さらにPK戦、全12曲を選択できるサウンドテスト、初心者のためのランク設定、試合時間



設定が行えるタイムなど、さまざまな設定が可能だ。

試合が始まる前には、選手の入替え、フォーメーションの決定、テクニック、ディフェンスの設定が、試合中にはレーダーモードのON、OFF、リプレイシーンの鑑賞が行える。その設定項目の豊富さには立ち眩みをおこすほどだ。

世界最高のサッカーの祭典にふさわしい国歌斉唱などの演出。そして前作よりも細かい調整がなされた心地よいゲームバランスは、サッカーゲームの決定版ともいえるほどのもの。サッカーファンなら「買い」の1本だ。

順位	チーム	試合	勝利	敗戦	得点	失点
1	NETHERLANDS	2	2	0	3	0
2	ARGENTINA	2	1	1	2	1
3	GERMANY	2	1	1	2	1
4	ITALY	2	1	1	2	1
5	BRAZIL	2	1	1	2	1
6	JAPAN	2	1	1	2	1
7	ENGLAND	2	1	1	2	1
8	S KOREA	2	1	1	2	1
9	ROMANIA	2	1	1	2	1
10	DENMARK	2	1	1	2	1
11	FRANCE	2	1	1	2	1
12	SPAIN	2	1	1	2	1

ポストプレイを身につける

「ビクトリーゴール」では、現実のサッカーと同じように、ゴール前は非常に堅く、ドリブルで突破するのは非常に困難極まりない。しかし、ボールの影に狙いを定めシュートするセンタリングからのダイレクトシュートなら、華麗なゴールを量産できる。



やっぱりスポーツの秋だし、セガスポーツを楽しむもう!!

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

Jリーグを舞台とした、まったく新しいSLGの登場だ!

Jリーグがキミの腕前を必要としている

サターンにJリーグのクラブを運営していくという異色シミュレーションゲームが登場する。ゲームの全体像がピンとこないかもしれないが、簡単に言うとチームの宣伝広告費の調達。そして選手の留学やスカウトなどの人事に加え、施設の増設やグラウンドの整備などの諸問題に



に対応しながら、一流のサッカー

クラブを目指して育てていく、という経営シミュレーションだ。これは新しい!?

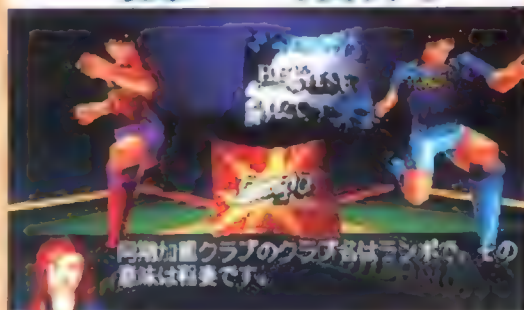
- 95年末発売予定
- 6,000円(税別)
- SLG

完成度
60%

ClubSelect

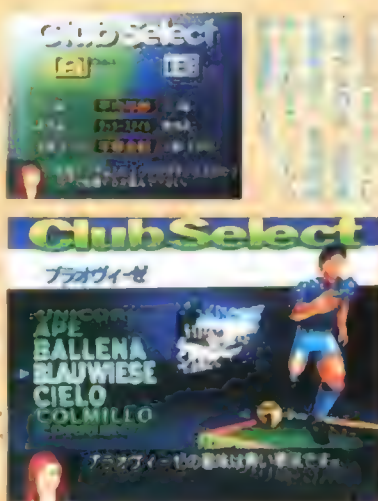
ランボ

ブラオヴィーゼ



まずは自分の街に新クラブを設立!!

プレイヤーは自身のクラブを作ることから始める。クラブのスタイルをはじめ、名称、ユニフォーム、旗、ホームタウン、スポンサーなど様々な項目を設定。それを終わると、はれて新しいクラブが誕生する。このオリジナルクラブが日本一となるか最下位となるかは、すべてプレイヤーの腕にかかっている!



週に2回、選手に練習の指示を!

いくらクラブを作ったからといって、自分の選手達を強化していけないと意味がない。負けっぱなしという悲しい状況では、クラブの運営自体に影響してくるからだ。そこで、プレイヤーは各選手に対して練習の指示を出すことができ、選手のトレーニングを行わせられる。もちろん1人だけ強くしてもダメ。ク

ラブ全体の戦力を高めるように、各選手にバランスよく指示を出していかなければならないぞ。それらの操作が面倒であれば、雇っている監督に任せるとも可能だ。ただし、監督によって練習内容に違いがでくるので、どの監督を雇うかも重要なポイントになる。もちろん、すべて自分でやってもいい。



毎月決めなければならぬことはたくさんある!!



クラブを運営していくうえで、毎月決定すべきことに宣伝広告費、入場料、ファンクラブの運営費などがある。これは大きなお金が動くだけあって、クラブの運命を左右する重要なポイントだ。他にも施設の整備、人事などのコマンドがあり、人事面では監督や選手のスカウトや解雇、選手の海外留学など、実に様々なことを行なうことができる。とはいえ、間雲にいろん

な行動を起こしていたのでは破産するのがオチ。資金面、そしてクラブの戦力の両方を考えて的確な指示を出してやろう。



SEGA SATURN SOFT

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!



COMPLETE GUIDE

新作にはかり目がいきがちだが、じっくり楽しんでほしいソフトをピックアップ。末永くお楽しみを…。

P170信長の野望・天翔記
P172卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション
P174マスターズ 遙かなるオーガスタ3
P175スチームギア・マッシュ

信長の野望～天翔記～

●光栄●発売中●3,800円●SLG●8人までマルチプレイ可能

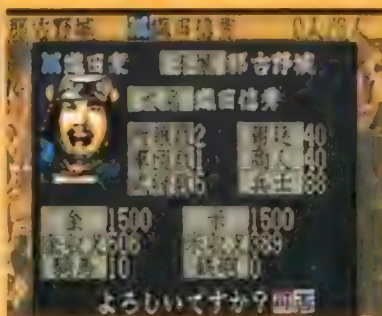
先月はコマンドの説明のみだったが、今回はコンプリートガイドに場所を移して、それらを使った序盤での進み方を解説する。ではいくぞ。

初心者のための“城攻め”講座

サターン初の信長シリーズ。信長ファンの人にはもう手に入れているのでは？ サターン版は実写の美しいデモなどパワーアップした所も多く、初めての人でもプレイしたくなるデキだ。しかし、いざゲームを始めてみると何から始めればいいのかかわからないなんてことに。今回はそんな初心者のために「他勢力に戦争を仕掛けるまで」を解説するぞ。ただしこれは一つのやり方であり他にも方法はある。これを参考にして進めるもよし、全く別のやり方で進めるもよしだ。美しいビジュアルと未知の展開、自分の大名で新たな歴史を作る……その快感に病みつきになること間違いなしだ。

大名選びは慎重に

まずは大名選び。もし自分の大名を決めかねている人がいたら「領地」を見てみては？ 自分が戦争をしているときに他の勢力に攻め込まれることもある。なるべく海に面した周りの勢力が弱い地域を選ぶのも1つの手だ。



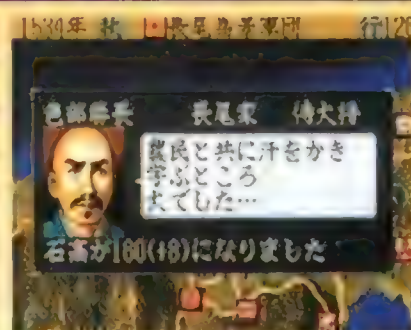
大名選びの参考に

光栄から天翔記の「武将ファイル」が発売中だ。メジャーな武将のことからマイナーな武将まで総勢1300人が登場。また、戦国時代の有名な合戦で活躍した武将を詳しく解説。ファンにはたまらない1冊だね。



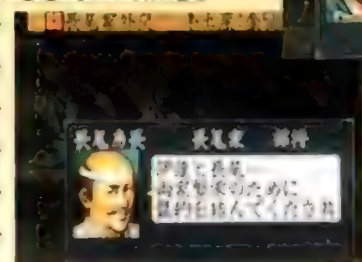
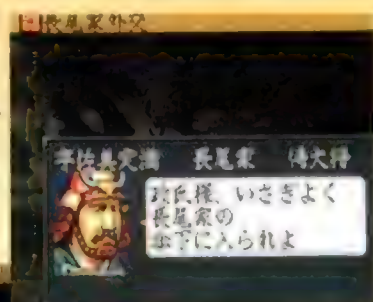
何をするにも“金”が必要なのだ

何をするにもお金がかかる。まず必要なのは金を増やすこと。物資の購入にも金は不可欠。“内政”で商業を上げると金の収入が増える。“政治”“智謀”“野望”などが高い武将に実行させると効果が高いぞ。住民に金や米を施して民の忠誠度を上げても金や米の収入は増えるし、もちろん物資の売却も1つの手だ。金だけじゃ国が裕福とは言えない。米の貯蔵量や城の防御力も大事なので“内政”を常に使い国力を上げていこう。



敵にまわすか、味方につけるか

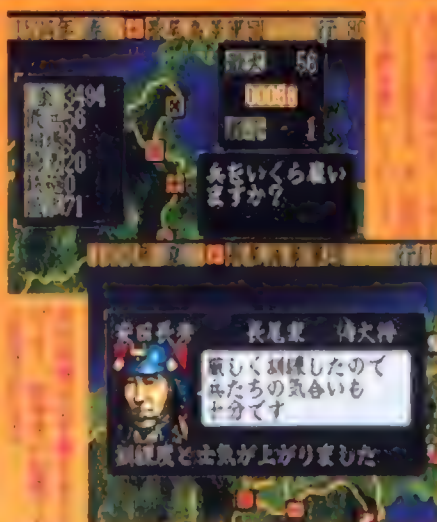
他勢力すべてをいっぺんに敵にまわすのはあまりにも無謀。特に序盤では標的とする他勢力以外は戦争中に自勢力に攻め込まない保証が欲しい。また協力を仰いで戦争を有利に進めることもできるので、“外交”で同盟や友好関係を結ぶといい。ただし同盟を結んだ場合、手切れをするまで相手の勢力に攻め込めないうえ、場合によっては手切れの際、自勢力の武将や民の忠誠度が下がってしまうので注意。



序盤の戦術は、自勢力の勢力を上げることに重点を置く。他勢力の勢力を上げることは、自勢力の勢力を上げることに役立つ。序盤の戦術は、自勢力の勢力を上げることに重点を置く。他勢力の勢力を上げることは、自勢力の勢力を上げることに役立つ。

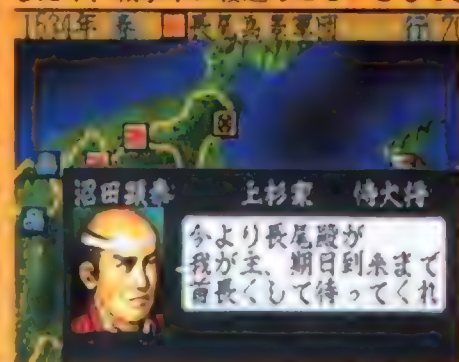
兵の強さが軍団の強さだ

戦争で戦うのは必ず「兵」だ。兵は「軍事」で徴兵できるが徴兵できる人数は決まっているので、集められる数だけ兵を徴集してもいいだろう。徴兵で集めた兵は武将の配下にそれぞれ配備する。そのさい騎馬の数や武将の能力、主に兵科適性を参考に騎馬隊と足軽隊を編成するといふ。兵がそろったら、より強い兵にするために訓練を行う。訓練によって機動力や兵の防御力である訓練度、攻撃力である士気が上がり、部隊の戦闘に大きく影響してくるのだ。そして前線の城に武将を移動させ、戦力を増強させる。敵城に攻め込む武将は戦争の能力の高い者を選ぶこと。また武将の移動で他の城の守りが手薄にならぬよう戦争に参加しない武将に城を守らせよう。

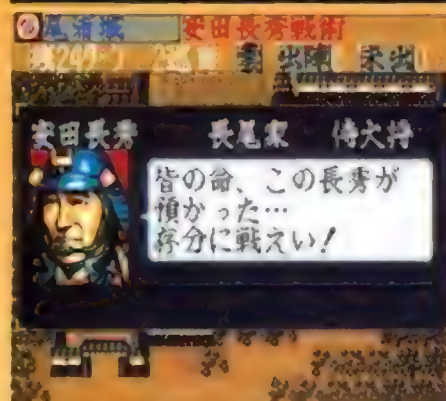


ときには裏工作も

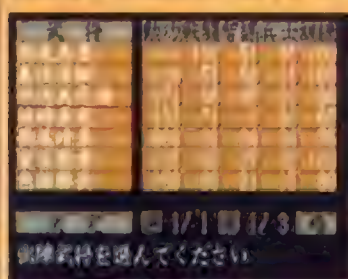
戦争を有利に進めるために「調略」を仕掛けるのも必要だ。有効な手が「流出」で他勢力の人口を減らして徴兵数を下げたり、また他勢力の武将を「内応」させ自勢力の武将にしたり、戦争中に寝返らせることもできる。



準備はOK? いざ出陣!!

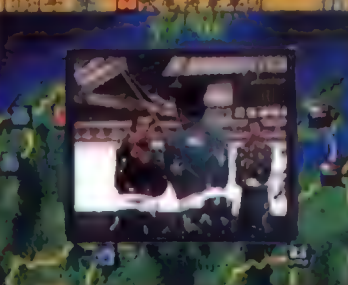


いよいよ戦争開始。まずは参加する城の確認と立場の表明。味方の勢力、敵の勢力をそれぞれ確認しよう。また敵の城に攻め込む部隊と自勢力の城を守る部隊を決めるのも忘れずに。準備が整ったらいざ出陣! 戦地では地形によって移動力も変わってくるぞ。敵の部隊をできるだけ楽に倒す方法の一手として武将の技能が有効だ。「流言」は敵を混乱させることができる。成功したら突撃で一気に敵を倒せ。無事に相手の城を攻め落とせば戦争が終了。こうして着々と勢力を拡大していくのだ。



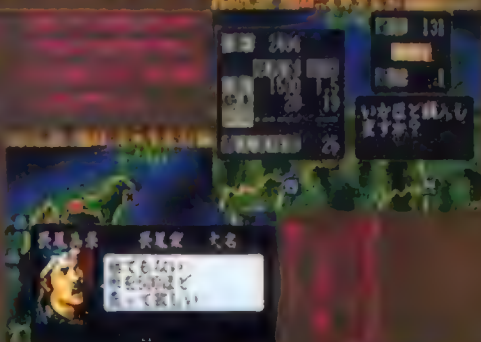
武将の教育も怠ることなかれ

武将の能力を上げるためには戦術や戦争コマンドを実行し、実行した武将の能力値を上げる方法と、軍団コマンドの「教育」を実行する方法がある。「教育」では師範役の武将の能力値が高いほど、相手の能力値の上昇が大きい。調略を受ける側は野望の高い武将を優先すると効果が大きいだろう。



上手な買い物をしよう

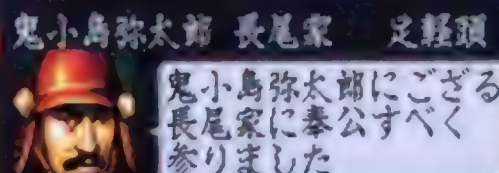
初めのうち購入するのは主に馬。戦争のとき騎馬兵は移動力があるので非常に重要するため馬は多く持つておこう。また商人と交渉する際、「弁舌」を持っている武将が実行すると値引きも可能。商人との友好度が低いと購入できない物品もあるので注意しよう。シナリオにより、鉄砲の購入も必要だ。



それからの展開は……?

戦争を繰り返して自勢力が強大になるうちに、他勢力の数が減り一つの勢力が大きくなっていく。大規模の戦争が展開されるようになると更におもしろくなっていくぞ。

ここまでで紹介した行動以外にも様々なイベントがたくさんある。例えば、大名が次の世代に家督を譲る「隠居」や他勢力の武将に姫を嫁がせる「婚姻」などだ。使える能力をすべて使いこなして、天下統一を目指せ。



卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション

●リバーヒルソフト●発売中●5,800円●SLG(育成シミュレーション)●1人プレイのみ●18歳以上推奨

意外とお気付きの方は少ないでしょうが、動画デモで、1カ所だけシンディの声優さんがカタクト日本語口調で言うのを失念しとりました。

精明強幹、巍然屹立、完璧教師!

前回は初心者向けに、必須となるコツを中心に書いたから、もうパラメータの上げ下げの手段やアクシデント対処法はマスターしたよね? でも、だいたい慣れたにもかかわらず、まだ「全員を一流大学へ進学させて、完璧教師の評価を得る」という究極目標に到達できない人もいるでしょう。ということで、コンプリート

ガイド最終回はズバリ「完璧教師への道」でいきます。なお、先月のアンケートで「行動パラメータや全エンディング条件を載せて」といった意見も見受けられたけど、それをやるとデータにばかりとらわれた「数値との味気ない戦い」に陥るでしょ? だからご不満の向きもあるでしょうが掲載は勘弁してね。



先則制人

では、さっそく「完璧教師」を目指すにあたっての指導要領を解説していこう。な〜んで偉そうな書き出しだけど、実はこの「完璧教師への道」は開発の方からアドバイスを受

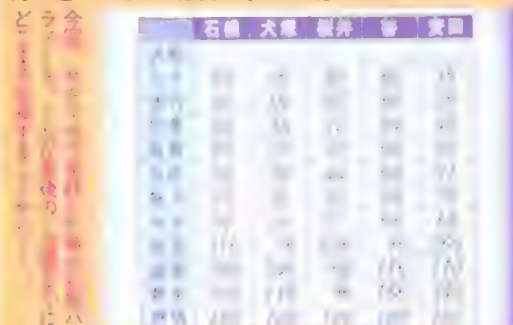
1学期がすべてを決める!

けてのものなんだ。さすがに「卒業Ⅱ」を知りつくしているだけあって、普通では気がつかないような感嘆させられる部分もあるから、みんなもよく読んで実践してみよう。

続短断長

短所を早急に補強

序盤で心掛けてほしいのは、とにかく「各生徒の致命的に低いパラメータを上げておく」ということ。これって当然のことなんだけど、開始直後というのは生徒のパラメータがものすごくバラついていて(短所が多い)、すぐにケンカや過労といった状態変化が起きるからなんだ。そうすると週末が「悩みを聞く」にばかり費やされて、貴重な教師行動がもったいないしね。しかし、優先度では右で述べている「向学アップ」のほうがはるかに大きいので、あくまでも「余裕があったら補強する」程度でかまわないぞ。しつけ関係は学力と違ってあせる必要はないのだ。



深根固抵

「向学」アップに勤しむ

1学期の指導は「向学」を上げること(ついでに「好意」も)につきます。そのためには、まず授業方針を「優しく」すること。どんなに心が逸っても絶対に「厳しく」や「自習」はダメ。あと、週末の教室で勉強をしている生徒に「まじめにさせる」方法など(先月号参照)も、必要に応じて併用しよう。なぜこのパラメータを重視するのかは後々書くけど、とりあえず「向学」の数値は75~80ぐらいに保つのがベスト。あまりに「向学」が高くなるとやる気を出しすぎて、指導効果の数値が高めじゃないと授業を無視する(授業中に不満そうな表情を見せる)からね。指導効果は授業を「厳しく」すれば高くなるけど、さっさも書いたとおり1学期は常に「優しく」で進めなければいけない。だから「向学」が高くなりすぎたら「無理をさせない」コマンドや、先月号でも触れた方法などで下げることも必要なのだ。序盤の石橋が特にね。



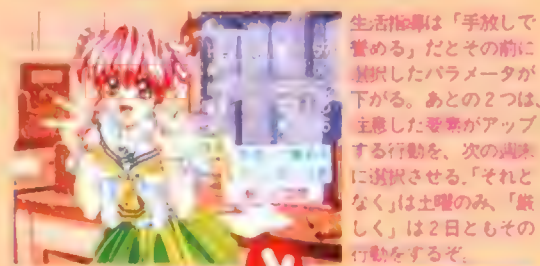
1学期の指導は「優しく」で貫き通す。ジワジワ下がっていく成績は「まじめにさせる」の指導などでバランスを保つ

精神一到 流大学へ進む条件は?

本当は幕端趣味みたいでイヤなんだけど、最後だから一流大学のエンディングへ進ませるための条件をハッキリ明かしてしまおう。まず、「向学」が70以上、「品位」が50以上、そしてこれが最も大切なのだが、3教科の10段階評価の合計が23以上であること。10段階評価は、たとえば英語が8、国語が7、数学が8といった感じ。



「向学」が高いと週末に自発的に勉強をするようになる。しかも、この時に上がる学力の数値はなんと18! この一事だけでも、いかに「向学」の影響が大きいかわかるよね。



生活指導は「手放して管轄」だとその前に選択したパラメータが下がる。あとの2つは、主眼した要素がアップする行動を、次の週末に選択させる。「それとなく」は土曜のみ、「厳しく」は2日ともその行動をするぞ。



学力について「厳しく注意」すると週末に勉強を選択するが、補習の時と同じく数値は9だけ。「言われたからやる」ではなく、上の石橋のように自発的にさせるのが一番ってことだね。やっぱり「向学」って大切

自強不息

夏休みは大胆に

おそらくほとんどの「卒業Ⅱ」ユーザーが「え〜っ!」と驚くかもしれないが、1学期に全員の「向学」をうまく75~80に保つことに成功していれば、夏休み期間中の行動方針はズバリ「自由行動」でオッケーだ! なぜかという、向学」が高ければ、生徒が自分で常識的なスケジュールを立ててくれる(ほどよく勉強

しつけ、休みを選ぶ)からなのだ。それに、「勉強中心」や「習い事中心」を選んだ時のように「向学」と「好意」が強制的に下がらないのも大きなメリット。時には生徒がイメをはずして、遊びで「向学」を下げることもあるけど、例によって補習中に「まじめにさせる」ことで、十分に立て直せるはず。



夏休み期間中は、生徒が自分でスケジュールを立ててくれる(ほどよく勉強しつけ、休みを選ぶ)からなのだ。



切磋琢磨

二学期と冬休み

「向学」を保ったまま2学期に突入したら、一転して学力のアップに本腰を入れることになる。まずは、血も涙もないようにだが指導方針を「厳しく」しよう。ここまで順調に進んでいたなら、5人とも厳しい授業に耐えられるだけの体力を備えているよね? すると、ほーら、指導効果の数値がビックリするほど上がった

でしょ。あとは最後まで方針を変えずに進めていくことになるから、過労にはくれぐれも注意。なお、指導方針を「厳しく」と「敬意」が上がる代わりに「好意」が下がるけど、夏休みまでの蓄えがあるなら多少は目をつぶろうね。冬休みは各自の判断に任せるけど、たぶん「自由行動」で問題はないと思うよ。



2学期に突入したら、一転して学力のアップに本腰を入れることになる。



当機立断

三学期は一気にスパート!

声名狼籍

せっかく育てたんだから「評価」にも注意



量体裁衣

三教科のパラメータを微調整

3学期も「厳しく」授業を進めていくのが基本だけど、うまくいけば3教科の10段階評価合計がすでに23になっていることもあると思う。そういう人は、「向学」と「品位」が一流大学進学条件から逸脱しないように注意。まだ10段階評価合計が条件に満たない人は、がんばって学力アップに励もう。10段階評価の7と8のボーダーラインは学力520ぐらいが境目のようなので、それを目安に調整してね。



これだけ育てられれば、文字どおり「完璧」!

編集部の結果

名前	学力	品位	向学	好意
1	88	88	88	88
2	88	88	88	88
3	88	88	88	88
4	88	88	88	88
5	88	88	88	88
6	88	88	88	88
7	88	88	88	88
8	88	88	88	88
9	88	88	88	88
10	88	88	88	88

リバーヒルの模範結果

名前	学力	品位	向学	好意
1	88	88	88	88
2	88	88	88	88
3	88	88	88	88
4	88	88	88	88
5	88	88	88	88
6	88	88	88	88
7	88	88	88	88
8	88	88	88	88
9	88	88	88	88
10	88	88	88	88



愚者一得 「卒業Ⅱ」雑学講座

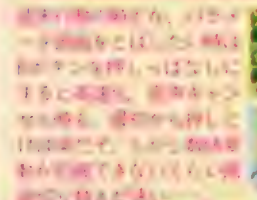
長らくつきあってくれた皆さんのために、知っているのとク……はしないけど、ソソもしない雑学をまとめました。「もう知っているよ」という人は失笑、冷笑、嘲笑、微笑、哄笑、苦笑、嬉笑、嗤笑、……まあ適当に笑いとばしてやってください。じゃ、国語力が10ほどアップしたところでサインナラ。

RAMカード/ソフは得したままでOK



RAMカードは、ゲームの進行を記憶するためのメモリカードです。ソフは、ゲームの進行を記憶するためのメモリカードです。RAMカードは、ゲームの進行を記憶するためのメモリカードです。ソフは、ゲームの進行を記憶するためのメモリカードです。

急ぐ時はBボタン



急ぐ時はBボタンを押す。Bボタンを押すと、ゲームの進行が速くなります。急ぐ時はBボタンを押す。Bボタンを押すと、ゲームの進行が速くなります。

「おまけ」の法則



「おまけ」の法則は、ゲームの進行を記憶するためのメモリカードです。ソフは、ゲームの進行を記憶するためのメモリカードです。RAMカードは、ゲームの進行を記憶するためのメモリカードです。ソフは、ゲームの進行を記憶するためのメモリカードです。



KARAOKEは、ゲームの進行を記憶するためのメモリカードです。ソフは、ゲームの進行を記憶するためのメモリカードです。RAMカードは、ゲームの進行を記憶するためのメモリカードです。ソフは、ゲームの進行を記憶するためのメモリカードです。

マスターズ遙かなるオーガスタ3

ゴルフゲームといえはこれしかない！

- T&Eソフト
- 発売中
- 5,800円
- SLG(ゴルフ)
- 4人まで同時プレイ可能
- マルチターミナル6対応

完成度

100%

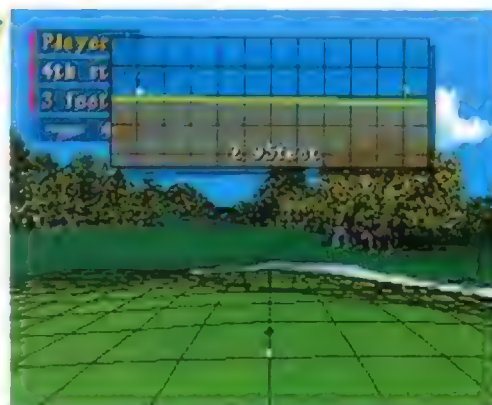
一打一打に命を削る！
ゴルフは自分との闘いなんですよ……。

あの国民的ゴルフゲームをサターンで!

[illegible]

パソコンに始まり、コンシューマ機でも大人気
を呼んだあのベストセラー的ゴルフゲームが、つ
いにサターンに登場する。ポリゴンによって生み
出されるそのリアルなプレイ感覚は、まさにゴル
フゲームの決定版ともいえるもの。サターンに移
植されてテクスチャマッピング処理が施される
など、あらゆる面で完成度はアップしている。

この作品の目玉は、なんといっても4日間に渡って戦っていくマスタースモード。もちろんコースも実在するものなので、ゴルフ好きにはたまらないものになっているはずだ。その他にもひとりで練習できるモードや多人数対戦可能なモードな



でもあるので、友人が集まったときも重宝する。
美しいグラフィックとリアルな動き、これまでの
ゴルフゲームに不満を持っていた人でも必ず満足
できる完成度。ゴルフの最高栄誉ともいえる
このコースの妙を存分に味わってほしい。

マスターズショートホール特集! ちょっと役立つアドバイス

Hole No. **バンカーに注意!**



マスターズコースの最初のショートホール。グリーン手前のバンカーがくせ者。このバンカーと隣のバンカーの間にボールを落として、ランでピンに寄せたい。風にもよるが、グリーン大幅左を狙って、21でスライスをかけるといいだろう。ピンの位置は毎回変わるので注意。



「**本邦の教育**」

Hole No. **トラップなし! 安心コース**



ショートホールというのは実はやっかいなものだ。確かにバーディーなども取りやすいが、失敗するとドツボにはまる。ここもそんなホールなのだ。バンカーに阻まれて、ピンをデッドに狙うのは難しい。



2オン、1バットを
心がけよう。41で
グリーン奥に落と
してからが勝負。

...
...
...

Hole No. **12** **ウォーターハザードかOBか**



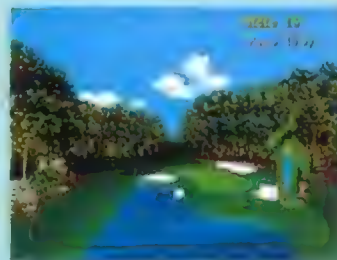
マスターズ最大の難ホールともいえる。基本は1オン2パット。風が右向きなら、グリーン左縁を61で狙い、左向きならグリーン右縁を51で。あくまで目安としてであり、それぞれ風の強さにより微調整が必要。グリーン奥が見た目より広いので、そこを活用するのも一手。

[illegible]

Hole No. **ピンポイントで狙うべし!**



やはりここも難しいのだが、攻め方を知ってしまえば、バーディーを確実にゲットできるはず。まず狙う方向はコース右側にある一本の樹に向かって。ピンの位置によって31~51を選択、フックをマックスにかけておけばOK。ホールインワンすら、十分にあり得るホールだノ



可以「清場」的
方法，已有人
在「清場」中

スチームギア・マッシュ

●タカラ●発売中●5,800円●ACT

知って得するテクニックを大紹介するぞ!!

いろいろな要素が盛り込まれた、マルチアクションゲーム「スチームギア・マッシュ」。斜めから見下ろした画面でかわいいキャラクターたちが繰り広げるバトルは、ユニークな面ばかりが目立ってしまいがち。しかし数々のトラップをさまざまなテクニックを駆使して乗り越えるという、アクションゲームに大切な要素がしっかり詰め込まれているぞ。そこで今回は、それらのテクニックの一部を紹介しよう。



かわいいマッシュがいよいよ発売された。すでにクリアしてしまった人も、最短時間クリアを目指すなどして、もっと腕を磨こう。



「スチームギア・マッシュ」は、セガ・サターン専用ソフト。タカラより発売中。価格は5,800円。アクションゲーム。斜めから見下ろした画面で、かわいいキャラクターたちが繰り広げるバトル。ユニークな面ばかりが目立ってしまいがち。しかし数々のトラップをさまざまなテクニックを駆使して乗り越えるという、アクションゲームに大切な要素がしっかり詰め込まれているぞ。そこで今回は、それらのテクニックの一部を紹介しよう。

◎高いところへ行くには

マッシュがジャンプできる高さは1ブロック分。それ以上の高さがある場所へ行くには、いろいろな工夫が必要になってくる。



方法1

アイテムが入っている箱は、壊す前なら足場として使うことができる。アイテムを取ろうと、先に箱を壊してしまえばダメ。



方法2

サブウェポンの中にあるミサイルを取れば、黒いブロックを破壊できるようになる。

◎斜めのカベのトリック

斜めから見下ろした画面で構成されるこのゲーム。この視点をうまくいかしたトラップもある。だまされないように。



◎バクダンの使い方

サブウェポンの爆弾は、マッシュが最初から装備している、数少ない武器のひとつ。しかしこの武器を、本当に使いこなせているかな?



◎見にくい場所にあるアイテム

斜め見下ろし画面を採用しているこのゲームでは、よく画面を見ていないと気づかないような「死角」が存在する。そんな場所に限って、アイテムがあったりするので要チェックだ。



スタート直後のこんな場所に、アイテムが隠されていたことに気づかなかった人、少なくないでしょ?

中身は自分で確かめよう!



◎空中の敵を倒そう!

ゲームの中で最も戦いにくいのが、空中を飛びながら襲ってくる敵だ。ジャンプしながら攻撃する他に、こんな攻撃方法もあるぞ。



◎「Lock」のススメ

マッシュの攻撃方向を固定する「Lock」。このLockをちゃんと有効に使ってるかな? Lockを使えばいろいろな敵を倒しやすくなるはずだ。これさえあれば他はいらない?



タカラよりプレゼント

タカラ、サターン参入を記念してイカしたパズルなどをプレゼント。マッシュの感想やタカラにサターンで出してほしいゲームなどを書いてサタマガ編集部タカラ係まで応募しよう。締切は10月末日。(発表は発送を持ってかえさせていただきます。)

SPECIAL クロックワークナイト

ペパルーチヨの大冒険～下巻～

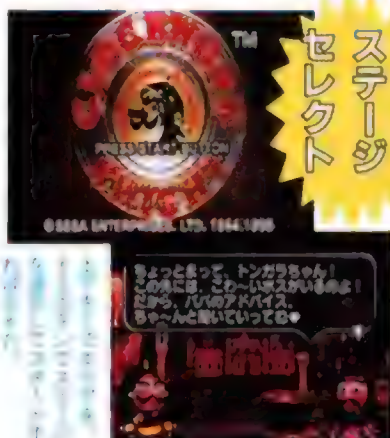
●セガ●発売中●ACT
●1人プレイのみ

禁断のコマンド2種大公開!!

発売されてから時間が経つ「ク
ロックワークナイト」だけど、も
うキミはクリアしたかな？ まだ
クリアできずにいるキミに、すご
いコマンドを2つもプレゼント。
これならクリアできるぞ。

コマンド①

コマンド②



トラップアイデア結果発表

この「ペパルーチョの大冒険・下巻」が発売される前に、サタマガでトラップのアイデアを募集したのを覚えているかな？

今回はその結果を紹介しよう。読者から応募されたアイデアはなかなかのスグレモノで、実戦ゲームで採用されたり、アレンジ

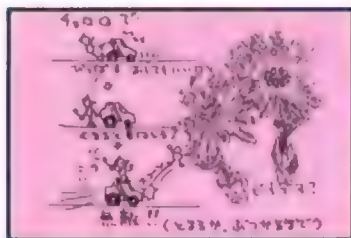
して採用されたりしているのだ。また機会があったら、このような企画を提案したい。その時はぜひ、また参加してくれ。

☆佳作

☆ **佳作** これは実際に
ゲーム中では使
われていないが、
スタッフがアイデアとして優れると
認めた作品。なかなかよかったぞ。

「チヨロロ」

渡田祐一さん(20歳)



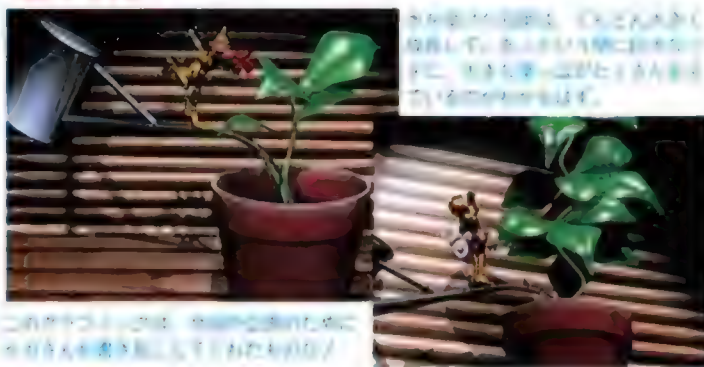
セガからのコメント

おもちゃの特性とトンガラのアクションが、無理なくかみあっているところがいいですね。高速で走るゼンマイカーに、バロバロも勝負けかな？

その他

松山靖彦さんによる「竹とんぼ」
(空を飛ぶ)、東本岳彦さんによる「透
明カップ」(バリア)が入賞。

「植木鉢」 沢田俊介さん(12歳)



セガからのコメント これは特に目を引きました。花に水をやって育てるという、ほのぼのとしたイメージで好感が持てます。

「住人、トイレで起きる」朝見浩幸さん(21歳)



セガからのコメント

アイデア自体のインパクトという点では、このアイデアがダントツのナンバー1。まさか館の住人まで登場させるとは、一本とられたわ。文句なしの佳作だ。

☆優秀作

こちらは実際にゲーム中にも採用したり、アレンジして使ったりした優秀作だ。

「ターンテーブル」清水典也さん(23歳)

左のスイッチを押すとレコードの回転方向が変わり、右のスイッチで回転のオンオフができる。回転がストップするとBGMもストップする。止まったBGMは、ヘパレーチョがターンテーブルから離れるとフェードインしてくる。これも今回描き下ろし!



セガからのコメント

まさに「クロックワークナイト」にふさわしい仕掛けだね。スイッチの切り替えによって、レコードの回転方向を変えられるというアイデアが實に入りました。「CLOCK TOWER」に出てくる「歯車」に生かされているよ。

「新しい攻撃法」田口 勲さん(24歳)

ヘパレーチョの剣以外の攻撃方法を提案したもの。障害物のようなブロックを剣で打てる。飛んでいるブロックが敵に当たれば、敵を倒せる。

セガからのコメント

確かに奥にいる敵を倒せたら楽しいよね。君のアイデアは、STUDY ROOMに出てくる敵「エドワード」に生かされているよ。エドワードが飛んで行くときに、「たまや〜っ」とか言いながら遊ぶと楽しさ倍増すること間違いなし。ぜひ試してみてくださいね。



「2Pが操作できる大砲」ゼロ・ポップさん(25歳)

ある場所にヘパレーチョが来ると、画面手前に大砲が出現。これを2P側でコントロールし、ヘパレーチョの行く手を阻む、というのが元のアイデア。

セガからのコメント

拡大縮小の機能をうまく使っているところがいいね。君のアイデアはSTUDY ROOMの「大砲」に生かされている。トンガラ自身が「大砲」で打ち出されるようになっていたので、手前と奥と行き来する楽しさも加わって、もっと楽しくなったはずだ。



「地獄のページめくり」

下重 勝さん(24歳)

彼は本を使ったアイデアを、いくつか送ってくれた。本の上でジャンプして、広がった本を足場に使ったり、開いている本の上で走ることによってページがめくれたりと、どれも派手そうなトラップだ。



セガからのコメント

STUDY ROOMは本だらけのステージなので、このアイデアはまさにうってつけた。これを発展させたさまざまな「本」のトラップが、STUDY ROOMで君を待っているぞ。もう全部見たかな?



コインがザクザク



本をひっぱると

本をひっぱると、本の上から落ちるように見えます。これで本をひっぱると、本の上から落ちるようになります。

本をひっぱると、本の上から落ちるようになります。これで本をひっぱると、本の上から落ちるようになります。

「折り紙で変化する敵」

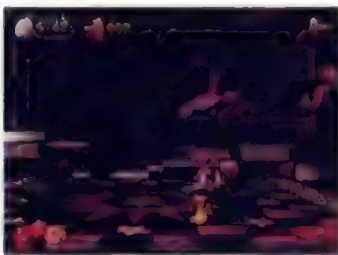
安東雄起さん(18歳)

敵は1枚の紙。その紙が折り紙のようになっていて、いろいろな形に変身。紙飛行機ややつこさん、舟やいろいろな動物などに姿を変えた紙が、次々と襲ってくる、というのが元のアイデア。



セガからのコメント

ポリゴン→平面→折り紙という発想のかな? 簡単なようで、なかなか思いつかない、非常に優れたアイデアだね。STUDY ROOMのボス「ヘパレーチョ」でしっかり生かされているよ。



敵のピンと入った目は、セガに送った。これも、さすがに、いいアイデアだね。

その他 今回掲載した以外に中村吉伸さん、松本岳人さん、石川秀和さん、花澤潤さん、井上竜一郎さん、篠原武さん、辻田憲

宏さん、原田信秋さん、遠山博之さん、松崎雅人さん、加藤剛さん、小堺吉樹さん、富田雅美さん、松山靖彦さん、東本岳彦さん、高橋功次さ

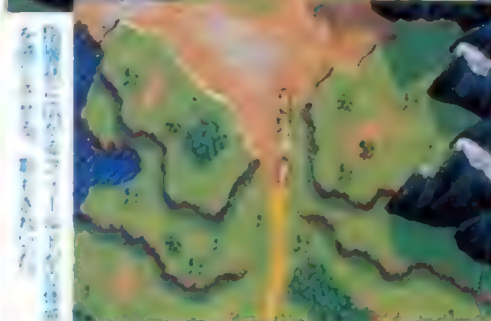
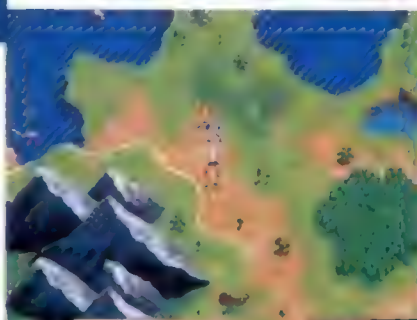
ん、他多数のご応募をいただきました。たくさんのご応募、ほんとうにありがとうございました。セガサタ

ンマガジンは、今後もこのような企画を積極的に展開していきたいと思ひます。その時は、また、よろしくね!!

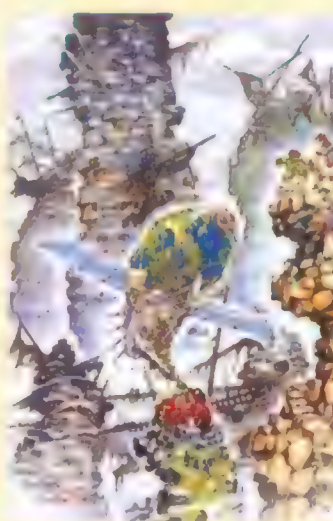
A group of anime-style characters, including a girl with red hair and a boy with blonde hair, posing in front of a large blue planet. The characters are dressed in various outfits, some with traditional Japanese elements. The background is a deep blue with a large, glowing planet that has white cloud patterns. The overall style is colorful and dynamic, typical of anime art.

開発快調! 新着Photoもこのとおり

Figure 1

[illegible]

ゲームの開発と同時進行している裏で、佐藤氏も次々とイラストボードを描き上げているのだ。今回も新作のイラストが届いたので紹介していくことにしよう。左側はある遺跡の中を描いたもの。ガラガラという音が聞こえてきそう。右側はかつての大戦の痕跡が残る朽ちた軍船と飛行船の姿。どちらもルナ世界の歴史を感じさせる作品だ。



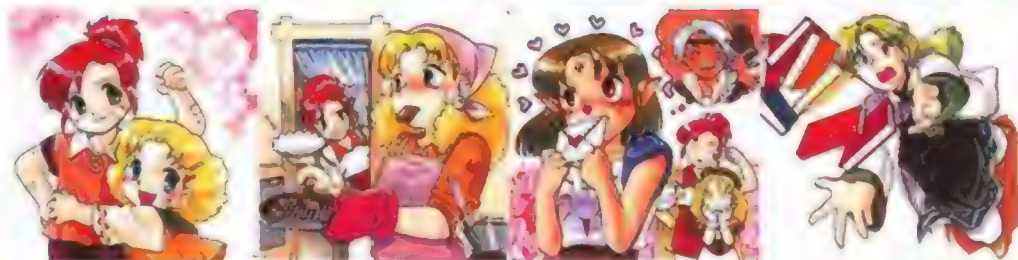
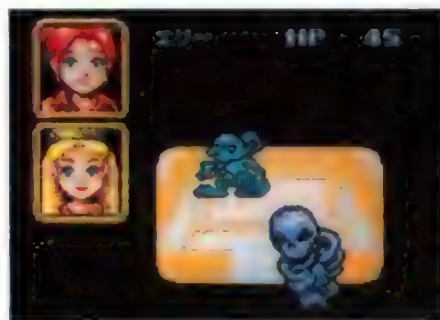
中絶は、胎動が弱く、子宮が硬く、胎盤が剥離し、出血が止まらないうえに、胎動が止まる。胎動が止まるのは、胎動が弱く、子宮が硬く、胎盤が剥離し、出血が止まらないうえに、胎動が止まる。

今開発の骨組
みができてそれ
にシナリオを乗
せてほぼプログ
ラムの動作確認
ができた状態で
すね。あとは窪
岡さんのほうで演出されたものと
かキャラアモ関係とか、上がって
きたものを即座に動かしせるという
段階にはなりました。じきに後半
のシナリオが上がるんで、ほぼ仕
様が決定できるようになります。
そうすると頭で考える部分も終わ
り、肉体労働の始まりですね(笑)。





きっとたぶんおそらくGG最後のRPG大作となるでしょう。なあと「LUNAR」がGGでも登場するのだ。今回の主役は4人の少女達。17歳の楽しい学園生活&冒険を綴ったRPGだ。キャラクターデザインはもちろん窪岡俊之氏。少女達の入学から卒業までを描いたこの「さんぽする学園」は、来月も続報をお届けする予定だ。サターン版ともども乞うご期待！

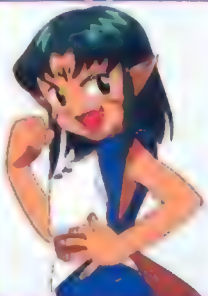


ウイシ



魔法の才能がありながらも疑
う心を持ち続けるため、よく
他人に利用されてしまう娘

セニア



思い込んだらあとは突っ走る
 自らに課した目標 執念を
 を秘めた魔法学院に入学した

シナ



上り一歩を前に入ると、雄
健、五郎と対峙し、そして角
張りに見舞う。これ、14歳だ。

エソ



對策として、有識者調査のために
 文部省、大学、地方公共団
 体等に依頼されている。

門前仲町名所田名物めぐりの旅

企画
宮路社長(GA)

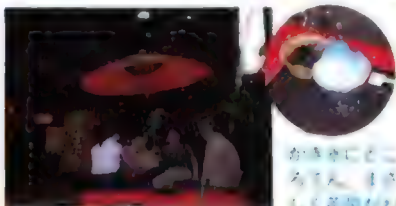


何はなくともまず
成功祈願。ここは富
岡八幡宮という神社
だ。全員で真剣に成
功を祈るの🙏。

まずは成功祈願

サターン版の開発をしている日本アートメディアは東京は門前仲町にある。門前仲町といえば下町。やはりここは風情を肌で感じつつ、もんじゃ焼をいただきたいところ。もちろん神社に成功祈願もかねてますけどね。

富岡八幡宮境内のお茶屋さんで
ひと休み。なんて風流な店構え！
しか〜し蚊の猛攻撃にはまいった。



待望のもんじや

いよいよ下町名物もんじゃ焼屋さんに到着。もんじゃ焼はチーズながらも独特の味わいのある東京の隠れた名物なのだ。うまいぜ。このもんじゃで下町パワーを蓄え、今後もがんばって開発続けてね。



次回予告!

次回は重馬氏がサターン版「LUNAR」の秘話を語るとともに重馬流お好み焼を披露してくれるぞ。

今月の
重馬氏



ようやくとプロットができました。今回は敵キャラを中心にかなり変更があつて結局シナリオを書き直しました。メガCDで表現できなかったこともしっかりやろうと思ってますんで、期待して待っていてください。

血馬氏の本が発売されました。記念
に3名にサイン・プレゼント。「プ
ゼント希望」と書いて応募してね。

北ウクライナ
著 一里馬
麻宮騎亜
ワークス刊

「メヒウス



「メビウススクライン」著者二重馬 敬 原作
麻宮騎亜 株メティア
ワークス刊

SEGA JAMMAショー速報! これが次世代アーケード超新作!!

セガAMラッシュ!!

JAMMAショーで超新作を7タイトル(ノ)も発表したセガAM陣。ブースへの来場者数、出展タイトルの内容など、まさにAMラッシュだノ。秋から年末にかけての強力ラインナップから、最新作を紹介しようノ。



MODEL2 スカイターゲット

完成度—70%

●セガ●MODEL 2 基板●10月登場予定

名作「アフターバーナー」のゲーム性を受け継ぐ3Dシューティング。超巨大ボスがド迫力だ。

ついに登場!
超秘密兵器!!

「爽快感」に重点をおいたハイバードッグファイト! F-15 S/MTD

近年発売された3Dシューティングは、その多くがシミュレータ的要素の強い作品で占められていたが、このセガの最新作「スカイターゲット」は、シューティングゲームの原点である“撃ちまくる爽快感”を追求した、久々の痛快シューティングに仕上がっている。好みの4種の戦闘機の中から1機を選択し、群がる敵を次々と撃ち落としていく内容は、プレイヤーが忘れていた“快感”を存分に味わわせてくれるぞ。



ゲーム史上最大(17)とも思われるボスが敵音とともに登場。すさまじい攻撃をかわくぐり、制限時間内に完全破壊を目指すのだ。撃たれぬ



実在の本軍の戦闘機3機種、及びフランス軍の次世代主力戦闘機として開発されているラファールからプレイヤー機を選べる。

操縦桿1本のシンプル操作

操作系は「アフターバーナー」よりさらにシンプルでお手軽。操縦桿にミサイルとバルカン発射用のボタンがただけのものだ。また、バルカンはもちろん、ミサイルにも弾数制限がないので、何も考えずに敵の弾を避けて撃ちまくる快感が味わえる。これなら女性にでも楽しめるわ!?



キヤニオンスデールに合流するに大勢の船
が持ち上がって立ち上がる様子は、大団場
だ

スカイターゲット開発者インタビュー

服部 ■ この企画は当初「ウィングウォー」の続編として考えられていたものなんです。やっけるスタッフもほとんど同じメンバーでして、早いうちからMODEL 2を使うということも決まっていた。ただ、あのソフトは非常にマニアックな内容でしたから、ルールをもっとわかりやすくして一般ユーザーにもプレイできるようにしようとしてあります。

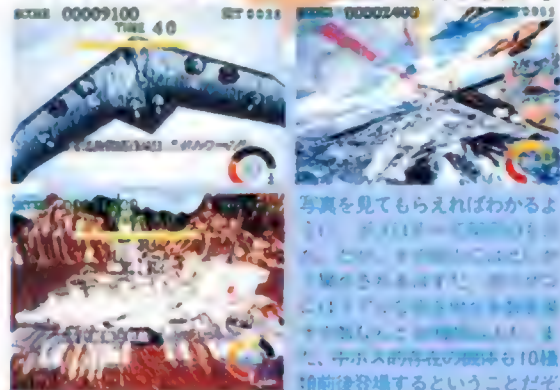
3Dシューティングの基本ということで、「アフターバーナー」をモチーフに、現用戦闘機を出した3Dシューティングに仕上げているんですが、それだけではどうしても画面的に寂しいので、これ以外に、自機の何十倍もある巨大なボスを出してゲーム性を高めました。サターンへの移植ですか？ やっぱリユーザ

一さんの希望次第ですが、今のところは未定ですね。もちろん、希望が高ければ、移植ということも考えられるはずですので、まずはアーケードでやっていただいて、移植希望を寄せてほしいですね。そんな方はAM1研まで応募のハガキをどうぞ送っててください。



架空のボスに加え30種以上の
実在機も登場!!

敵として登場する戦闘機はほとんどが実在の戦闘機だ。各面で4〜5種類、合計30種以上の機体が登場するぞ。戦闘機マニアは1つ1つチェックしてみると思わぬ発見があるかも？





セガAM2研

Vol.10

Express Neo

SEGA SATURN MAGAZINE OFFICIAL CORNER

今月は以前から噂になっていた新型格闘ゲーム「ファイティングバイパーズ」の全貌に迫る他、多角的に検証して見せる「VF3」最新情報、アニメ版「VF」など気になる情報が連発。今月も必見だ！

「VF」の次は「FV」!? 新格闘「ファイティングバイパーズ」登場



PLAYER SELECT



キャラは全部見る人 (上の写真はまた開発途中版のもの)、喧嘩番長のパン、コスプレ娘のハニなど注目キャラが陸々登場するぞ。



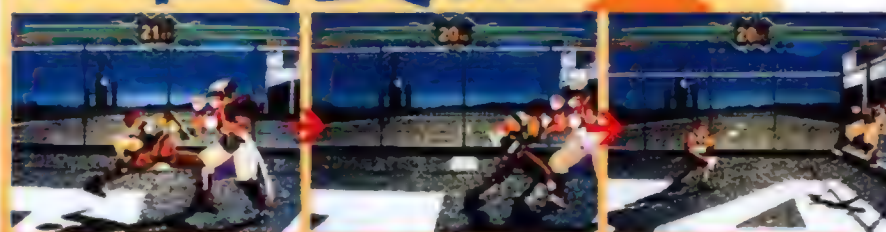
AM2研から「バーチャファイター」とは違った、3D格闘ゲームが彗星のごとくデビューした！ その名は「ファイティングバイパーズ」。AM2研・鈴木裕部長の構想のもと、水面下で開発が進められていたこの最新作は、操作系こそ「バーチャファイター」と同じ3ボタン方式ではあるものの、派手な演出とスピード感、そしてひととき目立つプレイヤーキャラの魅力により、「バーチャファイター」と並ぶもう1つの大型シリーズになる期待を予感させてくれる。登場するキャラクターは、スケボーファイターあり、喧嘩番長あり、コスプレ娘ありと、従来のAM2研作品とは大幅に違ったスタイルを確立。「リアルファイト」を追求する「バーチャファイター」とは違った魅力が満載の作品に仕上がっているぞ。要チェックだ！

軽快に入る連続技と目を引く演出

パンチ、キック、ガードの3ボタンシステムは、このゲームではさらに洗練され、一層扱いやすい操作性を実現している。鈴木部長曰く「VF」が2連符のリズムなら、これは3連符だという通り、「VF」以上にボタン連打やスティックさばきの連続技が軽快につながってくれるぞ。初心者にもOKだ。

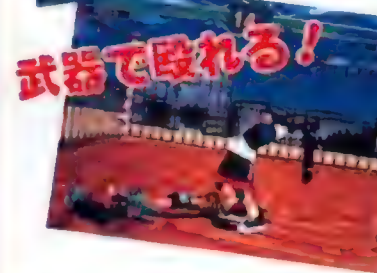


次々たたき込め!



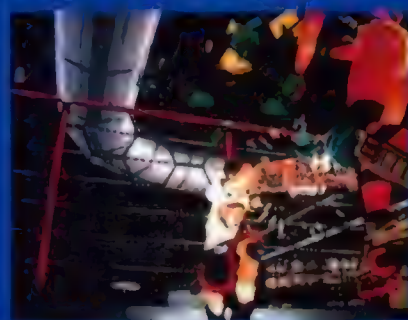
「バーチャファイター」に比べ、技が次々とつながっていくのがこのゲームの特長だ。ガンガン入れることのできる追い打ちと、それへの一発返し技「ガードアック」の駆け引きが熱いぞ。

破壊されるアーマー!



POINT 痛快! 大技時の速攻リプレイ!!

開発中、鈴木部長の一言で導入されたというゲーム途中の速攻リプレイ。大技が決まると違うアングルでリプレイが3回連続で挿入されるぞ!



ガードアックで相手のアーマーを破壊する連続技を一撃で、その瞬間いろんなアングルから連続リプレイが挿入される。これは痛快だぞ。

POINT 金網フェンスが生む爽快な戦略

このゲームのウリが、壁に囲まれた空間での攻防だ。相手をフェンスめがけて投げつけ、連続で追い打ちをかける快感はやみつきになるぞ。



相手の壁にランダムに投げつけられるのが無敵。ここからの追い打ちの駆け引きも、バリエーションのガードアックなど、まだまだ見どころが多い。よけられもあるぞ。



「ファイティングバイパーズ」の開発者、片岡洋氏（左）と鈴木裕氏（右）のインタビュー。

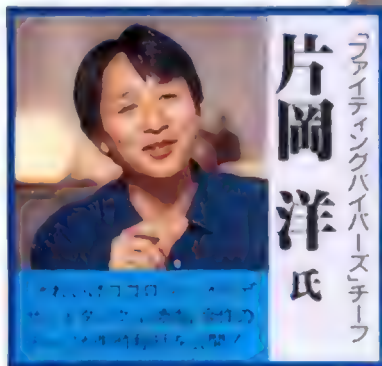
爽快なリズムと強烈なキャラクター性の追求! AM2研の逆襲作(!?)制作秘話

8月のロケテスト、9月8日のマスコミ内覧会と、徐々にそのベールを脱いできた「ファイティングバイパーズ」だが、その真の姿は「JAMMAショーで公開された最後のキャラにあった」/ アイドルばりの容姿とちょっと気になる露出度……。最後まで秘密にされていたニューヒロイン「ハニー」を絡め、大幅にパワーアップした「バイパーズ」の全貌と魅力を鈴木裕部長と開発チーフの片岡氏に聞いたぞ!!



「VF」と並ぶ もう1つの路線

本誌■まず先日のショーの感想を。片岡■昨日見てきたショー会場もスゴかったですけど、一昨日の搬入の際もスゴかったんですよ。会場で電源入れたとたん、他のメーカーの人や係の人がドッと辺りを埋め尽くして、30分とか1時間とか離れないでずっとやってくれて。この時点で、もういけるなって思いましたね(笑)。鈴木■とりあえず、ショーではいいゲームだと印象づけられたんじゃないでしょうか。僕らとしては、例え



「ファイティングバイパーズ」チーフ
片岡洋氏

ばSNKさんが同じ会社で「餓狼伝説」や「サムライスピリッツ」「龍虎の拳」といった、いろんなシリーズを同じような人気で普及させているのと同様に、この「ファイティングバイパーズ」も「バーチャファイター」と並ぶ人気シリーズに位置づけられるようにしたいですね。

本誌■この作品の企画の始まりというのは?

片岡■1年ぐらい前、別の仕事で海外出張に行っていた時に、いきなり鈴木部長から国際電話があって「お前、格闘やってくれ」って(笑)。

鈴木■基本的なコンセプトは僕が出して、後は彼らに任せて進めていたんですが、もともとのコンセプトは、ロボットではなく、あくまで人間。ただし、サイボーグのレベルまではOK。基本的には武器も使わないんだけど、手の延長線上のものならある程度はいい。でも、「バーチャファイター」のようにリングアウトで「ハイ、終わり」っていうスポーツ的なものじゃなく、金網デスマッチのよ

うな純粋な格闘のイメージで、だんだんやられていくとアーマーがはずれていって、弱くなっていくのが目に見えてわかる。そんな感じで、アーマーのイメージから、僕は最初「アメフトファイター」って呼んでいたんですけどね(笑)。

本誌■昨日のショーで見て、驚いたのが赤いフリルの女の子なんですが(笑)、普段は硬派なイメージの強いAM2研作品としては異色ですね。

片岡■キャラクターはどれもだいたい試行錯誤して作られているんですが、あのキャラ(ハニー)に関してはチーム内でも即OKでした(笑)。最近はずいぶん「普通じゃない奴」っていいますが、このゲームのキャラ達は、どれもそういう「はみだし者」っていう連中なんです。主人公は、いもおうトキオなんです(笑)。

鈴木■主人公っていうのは、結局ユーザーの人気の高いキャラになっていくんだから、あえてこちらから言わなくてもいいかもしれませんね。ただ、あの女の子は、ここまでいく

と文句も言えないでしょう(笑)。中途半端にお色気的なウケを狙ってのものなら文句の言いようもあるんですが、あそこまで力が入っていると、もう作ったデザイナーの執念を感じますよね(笑)。

本誌■「VF」と同じ操作系ですが、ちょっと感覚は違うようですが?

片岡■まず「VF」よりは、ボタン連打だけである程度連続技になるのが違いますね。それと2発目から3発目で、結構技に分岐がありますので、いろいろ試してほしいと思います。

また「後ろK」や「後ろP」で出る「ガードアタック」は、一瞬ガードしてそこから返し技が入る反撃技でして、追い詰められた時や相手の連打攻撃への反撃に有効です。

鈴木■心理的に理にかなってますよね。追い詰められても偶然出やすい。本誌■登場は年末だそうですが?

片岡■まだ70%程度の完成度なので、今後は技をもっと増やすのがメインですね。ぜひ期待してください。(9月14日、AM2研にて収録)

早くも
人気沸騰!

鮮烈な魅力を放つキャラ達は今から大注目だ!

それぞれのスタイルに応じたアーマーに身を固めた「VIPERS(バイパーズ)」と呼ばれるキャラ達。「バイパー」とは英語で「毒蛇」のことを指すとおり、正統派の「バーチャファイター」キャラとは対照的な、派手で斬新な姿を見せてくれる。「ジャニーズ系」の木村拓也ばりのナイスガイ「トキオ」や、お色気ムンムンのコスプレギャル「ハニー」らのデビューが待ちどおしい限りだ。年内の登場を待て!



▲グレース

▲ジーン

▲ヒツキ

▲バン



▼ラクセル

▼サンマン

▲トキオ

▲ハニー



AM2研
特別インタビュー

鈴木裕

**YU
SUZUKI**

この日はリヤンヤブキーの館でお酒の談話や、リヤブキー専用のナイフがゴッホの「星の夜」になるまでいろいろ見せてくれた部長。増坪替えた部長をもお気に入りの方。

**今後もハイエンド
なものを追求します**

本誌■先月は、「バーチャファイター3」の新キャラのお話なども少々出たんですが、その後何か進展は？

鈴木■一応、デブっちよのキャラなんているのも話しましたが、こちらはまだ変更の可能性もあるので、詳しいことは言えないんですよ。でも、今回はおなかの肉をちゃんと表現したいというのがあるので、太りすぎてうまくジャンプできないとか、技の効き具合も違うとか……ジェフリーとはまた違ったタイプのキャラですね。イメージとしてはプロレスラーでいたアブドーラ・ザ・ブッチャーみたいな感じの人です。一番

「3」らしさが出るのは、たぶん新キャラの日本人女性なんでしょうが、他のキャラ達もモーションしだいで、同じ1/60秒でも全然違うものができると証明したいと思います。

本誌■今度開始されるアニメ版と新キャラに関係はありますか？

鈴木■アニメには、アキラの妹やおじいさんとかも出てきますが、基本的には関係ありません。僕はつい最近まで新キャラの日本人女性はアキラの妹だと思ってたんだけど、このあいだスタッフに「違いますよノ」って言われて(笑)。

本誌■「3」の登場は結局いつ頃に？

鈴木■「VF2」が下火にならないうちに出したいですね(笑)。ただ、サターン版がヒットしたら、また延び

盛り上がるアーケード新作……
そして「VF3」と最新基板MODEL3

先月号では「VF3」の新キャラがデブッチョタイプの男と日本人女性の2人といった注目要素をしてくれた鈴木一郎。今回登場になる新キャラももちろん、MODEL3の男も出てきたぞ。

ちゃいそうですけど(笑)。

本誌■ところで、今度の新作「ファイティングバイバース」では、MODEL 2をちょっと改良したボードが使われているそうですが？

鈴木■基本的には大幅な変更はないのですが、一番違うのは処理速度が若干向上している点です。数値的にはポリゴンの表示能力なんかも上がっているんですが、要は同じ車でも馬力を上げていくようなマイナーチェンジがされているんです。ただ、サターンでは「バーチャファイター2」があそこまで、移植されてきますので、アーケードのスタッフからすると、「サターンじゃ絶対できないものを」と頑張らないと(笑)。

本誌■MODEL 3というお話もそろそろ出てくるんでしょうか？

鈴木■あまり詳しい話はできないんですが、「MODEL 3はスゴイですよー」とだけは言えますよ。JAMMAショーでも、やはり「3D」が今後とも重要なキーワードになってくると感じましたしね。MODEL 3では現時点で

最強の3D映像をお見せできると思います。もちろん、映像的に行きつくところまでくれば、結局はゲーム性で勝負となるんですが、まずはMODEL3で作られるゲームには期待していただいいていいと思いますよ。

見え隠れする「VF3」キャラ？

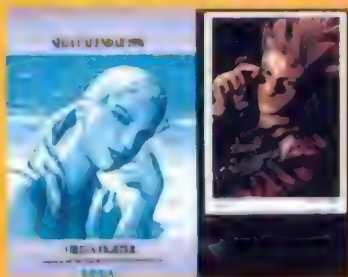
[illegible]

早くもサターンへの移植に期待！その可能性は？

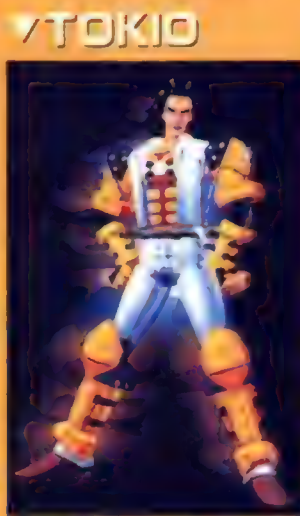


ファイティングバイバーズ

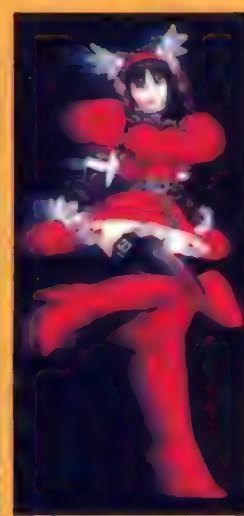
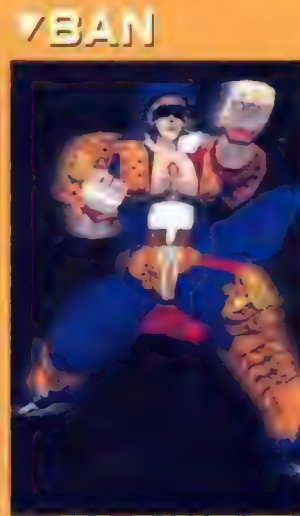
谷部長からは「これは移植できるかできないかわからないで、やらなくちゃいけない感してすよね(笑)」との言葉。アーケードへの登場はこれからだと、早くうれしい登場だね。まずはアーケード版の登場に期待だ。



左は、すでに各都府県で見ているカレン
ク。10月下旬から発売される。



キャラクター商品としても大成功を収めている「バーチャファイター」に続く大きな可能性を秘めた新作「ファイティングハイパス」。キャラクター達の魅力、新たな路線を築くゲーム性など、登場が期待される。



אין (אין)

「バーチャファイター」 アニメ版 にかける期待

いよいよ放映が始まる「バーチャファイター」のテレビアニメ。ファンから賛否も出そうなこの展開に秘められた戦略とは？ その姿に迫る。

黒川■今回のアニメ化は、合計7つ同時期に開始する連載漫画と連動しているんですが、1つの大きな目的は、いかにターゲットを広げるかというのがあるんですよ。「バーチャファイター」を支持してくれている層は、当然ゲームマニアであり、ゲームのプレイヤーなわけですが、今回はこれをさらに広げるというのが大きな目的なんです。テレビアニメが始まれば、小学生から中学生というターゲットが見えてきますし、例えば100万部出ている「週刊プレイボーイ」での漫画連載は、高校生から社会人といった従来以上の広いターゲットが浮かんでくるわけです。そして、最終的な目標は、そうして浮かんできた新しいターゲットをいかにサターン版の「VF2」につなげ、

盛り上げるか、そしてそこで増えたユーザーを「VF3」にいかにつなげるかということなんです。この業界でも、よく「メディアミックス」という言葉が持ち出されますが、それが成功した例はほとんどないのが現状です。我々は「バーチャファイター」という素材をベースに本当の意味での「メディアミックス」を実現したいと思っています。連載する漫画は、リアル路線あり、4コマあり、スーパーデフォルメありと様々ですし、アニメもファンの人からはイメージと違うというご意見も出るかとは思いますが、ゲーム中ではストイックな戦いを見せるキャラ達の等身大の姿の1つを見ることができるとしています。広がり続ける「VF」ワールドに期待してください。



AM2研
パブリシティ
マネージャー

黒川
文雄

BURNING
PUBLICIST

自らを「燃える広報マン」と名乗るAM2研の広報責任者。今回のアニメ化の水面下に進む大がかりな戦略と今後について、その甲斐なヒソコを語ってもらった。

第1話・ストーリー「八極拳の晶登場」

アメリカ国内にある中華街チャイナタウン。この街の一角にある小さな料理屋・満福。この店で「餃子50人前を1時間以内に食べれば、タダ」というチラシにつられ、品が早

喰いに挑戦しているところへ、黒服の店員館のメンバーに追われるパイ・チェンが飛び込んでくる。香港の本館に連れられそうになるパイを助けに晶は立ち上がるが……

各キャラの絡みは要チェックだぞ!?

ゲーム中の設定とは、イメージ的に5年ほど若い姿で登場する「VF」キャラ達。ゲームの設定とはパラレルワールド的な部分を持ちながらも、デュラシステムに絡む、虎熊館とラファール家、そして戦いの中で徐々に描かれていく各キャラの想いと苦悩……。約半年・2クール(全24話)という放映予定の中で、初めて物語化された「VF」ワールドのストーリーには、きっと多くのユーザーが心をときめかすはずである。放映を見逃すな!



▶**主人公 アキラ**

自由奔放、正義感あふれる若者。幼少時に両親を失い、虎熊館の虎熊烈に育てられる。虎熊烈の死後、烈の弟・虎熊健二に引き継がれ、虎熊館の跡継ぎとなる。虎熊館の看板格闘家として、世界各地で戦いを続ける。虎熊館の看板格闘家として、世界各地で戦いを続ける。

▶**サラ**

虎熊館の看板格闘家。虎熊烈の死後、烈の弟・虎熊健二に引き継がれ、虎熊館の跡継ぎとなる。虎熊館の看板格闘家として、世界各地で戦いを続ける。虎熊館の看板格闘家として、世界各地で戦いを続ける。

▶**晶**

虎熊館の看板格闘家。虎熊烈の死後、烈の弟・虎熊健二に引き継がれ、虎熊館の跡継ぎとなる。虎熊館の看板格闘家として、世界各地で戦いを続ける。虎熊館の看板格闘家として、世界各地で戦いを続ける。

▶**パイ**

虎熊館の看板格闘家。虎熊烈の死後、烈の弟・虎熊健二に引き継がれ、虎熊館の跡継ぎとなる。虎熊館の看板格闘家として、世界各地で戦いを続ける。虎熊館の看板格闘家として、世界各地で戦いを続ける。

『アーケードゲームマガジン』創刊号好評発売中!

ちよと宣伝...
ここで少々宣伝を。『アーケードゲームマガジン』が9月30日に創刊、好評発売中です。アーケードゲームの単なる攻略だけでなく、その裏手とそのゲームが有する真の姿に迫ろうとするのが本誌のテーマです。『サタマガ』の兄弟誌と実感していただけ一冊です。従来のアーケードゲーム誌にない制作者の「情熱」を求める方にぜひ

ひオススメします。創刊号の表紙は、本誌でもおなじみのAM2研有井伸孝氏が担当。「VF2」から、AM2研の新作格闘ゲーム「ファイティングバーズ」へのプリードを現実に演出しています。『サタマガ』編集部で奮闘する編集スタッフ達には、我々も全面的に応援・サポートしています。みなさんどうぞご期待ください。



バーチャファイター3への道



「VF」シリーズの発展地図。最後までアキラと主役らしきキャラクターが対峙しているのが、このゲームの最大の特徴。



「VF」シリーズの発展地図。最後までアキラと主役らしきキャラクターが対峙しているのが、このゲームの最大の特徴。



1と2でボツになったキャラクターと設定の数々……

コルスコル3兄弟



【レック・コルスコル】「1」の完成直前までは「レッドスコピオン」という設定が「J6（ジャッジメントシックス）※「VF」世界の悪の組織の正式名称」の代わりに存在していた。左のキャラはその首領。



【スコア・コルスコル】悪の大科学者だった父のソサリエフ・コルスコル（前首領）を超える強者の持ち主という設定のキャラ。人造人間の最高傑作として、シルバーアーマー（※現デュアル）を作った。



【イオン・コルスコル】上のスコアとは双子で弟にあたる。力自慢のパワーファイターという設定のキャラ。「北斗の拳」風のデザインは、ほぼ完成品に近いものだったそうだが、最終的にすべてボツに。



赤燭3闘士

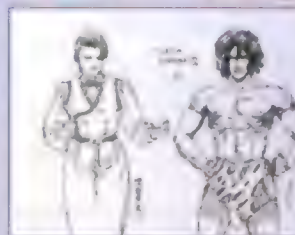


【マジト・アブ・ドゥル】「1」のロケテストやJAMMAショー（'93年8月）では、「シヴァ」の名で出ていたキャラだが、開発の終盤の時点では、上の名前が中ボスの設定で収録されていた。最終的には、他同様にボツに。

【ジェフリー・バックマン】元軍人であり、サラを脱獄し、組織の戦士として訓練した人物という設定のキャラ。この他にもさまざまな軍事戦略を企て担当する幹部。名前の由来はAM2研のジェフリー氏。最終的にボツに。



グレイシー柔術とカポエラ



【VF】設定担当塚本氏のファイルにあった「2」の新キャラのラフ案。当時注目を集めていたグレイシー柔術も候補の1人にいたのが見える。結局の派手さに欠ける、極めた関節を自らはずすのはおかしいなどからボツに。

同じく廃案されたラフ。リオンとカポエラ使い。当初は若いキャラの案もあったが、82歳の鼻に決定したため、リオンは最年少の設定に変わった。カポエラ使いは多彩で躍動感のある足の動きが候補の理由だった。

多くの困難を乗り越え、1993年の年末に完成を見た世界初の3次元格闘ゲーム「バーチャファイター」。1から2への進化の中で、ユーザーに浸透し、定着していった「VF」キャラとその独特の世界観はどのように作られ、「3」では何をめざすのか？ 第2回は「キャラクター誕生への道」だ。

「VF」ワールドの確立へ……

「はたしてリアルタイムのCGでキャラが動かせられるのかどうか？」……そんな出発点から始まった「バーチャファイター」の企画だが、そのキャラクター作りは、かなりの試行錯誤を繰り返された末、現在の姿に至っている。もともと「V.R.」のレースギルが原型というサラ。そしてジャッキー・チェンやブルースリータイプのキャラ。マーシャル・アーツ使いの中国タイプライターやプロレスラーモデルがモーションの参考に作られ、各キャラクターから、当時流行でさらにさまざまなキャラクターが作られていった。「当時の鈴木裕部長は、この時点で、ゆくゆくは3D化も考えているから、キャラクター作りはじっくり練っておくように」と言っていました（AM2研・プリシティセクション・中島裕氏）。という証言が示すとおり、「バーチャファイター1」の制作過程には、非常に多くのボツキャラ達が存在する。特に主人公キャラの選定は、完成予定の1カ月前まで決まらなかったというほど困難を極めた。「プレイヤーキャラが全部で8人でいくこと、そのうち女性キャラは2人にすることなどは、開発の早い段階から決まってきました。特にレースギルの発展形であったサラに対し、もう少しかわいいめのキャラを作ろうということで、バ

イの原型ができていったんです。ただ、JAMMAショー（※'93年8月）の後になって、当時ジャッキーが主役だったのを鈴木部長が「やっぱり主役は日本人だろう」ということになりまして（笑）、ケンジやタケシ、アキラといったキャラが作られていったんです（AM2研「VF」設定担当・塚本氏）。結局、主人公キャラは、モデリングのデキの良さと、CGとしての実験の部分（ハチマキや機体を揺らすなど）も兼ねたアキラが採用されることになる。一方、今でも定着している「VF」の世界観も、1の完成直前まで試行錯誤を重ねられ、その確立までかなりの苦労をしていることがうかがえる。最終ボス・デューラー（※当時の名はシルバーアーマー）の後に控える赤燭3闘士とコルスコル3兄弟。この設定も結局、完成直前まで生きていたものの、オリジナリティの問題（※要は「ストII」の四天王と感覚的に似ている）で、直前になってボツになっている。ここでの6人のボスの設定は、「2」の時に発表される「J6（ジャッジメントシックス）」の設定へと昇華するわけだが、このへんの設定は、「1」の登場後に、ユーザーの反応も取り込みつつ、徐々に確立していったという。「VF3」の設定もそろそろ作り始めていますが、「2」の優勝者の決定もこれからですね（AM2研・塚本氏）。「3」へのドラマ作りは、もうすでに始まっているのだ……。〈つづく〉



「VF」シリーズの発展地図。最後までアキラと主役らしきキャラクターが対峙しているのが、このゲームの最大の特徴。



【開発者 塚本】最後まで品と主役の座を争ったが、アキラが投入1〜2カ月前には左下のボス、シルバーアーマー（※中ボス「赤燭3闘士」として残っていた。この時の設定は品と主役の座を争ったため、最終的にボツにされた。当時の設定は、アキラと主役の座を争ったというものであった。



量々と仕上がってきている各キャラの新作CGを前に、その内容と量になる「VF3」のキャラなどについていろいろ話してくれたぞ。

伊崎 今回のCGポートレートシリーズには、約5名のスタッフが専属にあたっているのですが、横では「VF3」のデザインチームが作業をしまして、お互いに技術交流やモデリングの貸し借りが結構行われているんですよ。実質的には現在ではどちらも別プロジェクトとして動いていますが、それぞれ大きな影響があるのも確かですね。特に現在は、「VF3」のキャラのモデリングも上がってきているところですので、そういう意味で、CGポートレートシリーズのキャラに今後は「VF3」の雰囲気がいふ出てくるはずですよ。早めに進行していたジャッキー、サラ編ではまださほど強く影響は出ていませんが、11月発売のバイ編やアキラ編以降は、かなり「VF3」の雰囲気が出てくるはずですよ。もちろん、そこで収録されたものが、イコール「VF3」のキャラというわけではなく、あくまで雰囲気という点においてですが。

今回のシリーズは、サラ、ジャッキー編がややシリアス路線でしたので、例えば異国などでは笑える演出や遊びの雰囲気も出してみたいですね。我々スタッフも採算は度外視してファンの皆さんに納得していただけるよう、どのキャラにも全力で臨んでいます。ちなみに、「VF3」のキャラは、見た目だけでもかなりグレードが高いものになっているのですが、これにソフト的なものが付加されれば、非常にインパクトを与えられるはずですよ。まずは全キャラのCG集を見ながら、「VF3」も期待してほしいですね。

バーチャファイターCG ポートレートシリーズ November is..... 11/8 ON SALE

10月13日発売のジャッキー、サラ編に続き、毎月2タイトルずつ発売されていくこのシリーズ。今後のバイ、アキラ編以降は「さらに「VF3」の雰囲気がプンプンしている(ディレクター・中村隆之氏談)」という通り、徐々に「VF3」のモデリングキャラがさりげなく導入されるようになるそう。5キャラ分購入して、デュアル編(非売品・5万名)を狙うのもいいが、「VF3」が早く知りたい人は全部買いたそ/

バーチャファイター3への証言 「CGポートレート」のキャラは「VF3」のキャラ!?

いよいよ発売が開始される「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」。好評発売中のイメージボカアルバム「ダンシングシャドウズ」のテーマ曲をバックに、各キャラの新作CGが30~40点以上も収録されているこの作品には、じつは「VF3」のキャラもイメージ的にチラホラ見え隠れしているという。そこで今回は現在作業中の「VF3」のデザインを担当しているAM2研の伊崎氏に、CG集の見どころと「VF3」との関係などを聞いてみたぞ。



当初予定していたものよりも力が入りすぎてしまい、なんと40カット以上の新作CGができてしまったというジャッキー編。作品全体のテーマは「ジャッキーの1日」とスタッフの言うとおり、朝家を出て、車に乗って街へ駆け出し、最後はバーに寄って家に帰ってくるという内容になっている。ちなみに、本当に実在する人物かと身震いするような仕上がりを見せている右のジャッキーの髪は、最近開発されたソフトを使用したもので、ツール上ではなんと髪を動かすことにも成功しているという。「VF3」のジャッキーは、これに似たものを想像していい(伊崎氏)というだけに期待は高まるばかりだ。今後要目次第では2作目、3作目もあるかもしれないぞ。

10/13いよいよ第1弾 ジャッキー・サラ編発売



イメージボカアルバムのタイトルにも選ばれたほど、第一印象のインパクトが強いサラのテーマ曲「ダンシングシャドウズ」。これをバックにして展開されるサラ編の新作CGのテーマは、本来のサラが持つ「女性としての魅力」とのことだ。ジャッキー編のように詩間軸で見ていくパターンとは違い、一般のシャッターチャンスでキャラクターの魅力を引き出しているCGが多いのが印象的だ。ゲーム中の設定自体が、洗練されやや暗い表情がつかまとうキャラだけに、明るく魅力的な表情を見せてくれる、さすがらしいものに仕上がっている。やや肌の露出の多いビジュアルが目につくが、男性ファンも女性ファンも思わず見とれてしまう内容と見えよう。



One day of Jacky Bryant Fascination as lady Sarah Bryant



Pai Chan



Akira Yuki

バイのCGポートレートのコンセプトは「純愛」。内容はほぼゲームの設定と現在進行形のものだが、サラに比べると、もっと豪華なものも多く、舞台も舞臺ではなく中東中東の舞臺風の場面が多い。普段は見えないバイの私生活が見れるぞ。

最終編のCGのテーマは「旅」。各地を放浪し、さまざまな出会いをする旅が描かれる予定だ。まだ上のCGは調整中のものだが、ここでは技の連続カットという新しい見せ方も取り入れられている。「VF3」の姿も如実に?



いよいよ登場!「バーチャコップ2」

JAMMAショーで一般公開され、9月下旬からアーケードでも稼働を始めたAM2研の最新作「バーチャコップ2」。今回は、上級者用エキスパート面こと地下鉄戦の見どころを紹介しよう。スリルあふれる舞台と、スピーディーな展開が魅力のこのステージ。キミはついてこれるか?

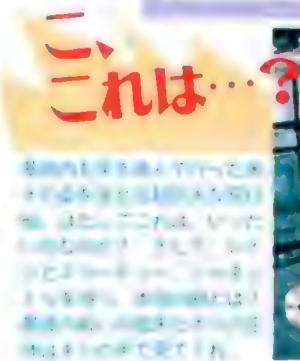


JAMMAショーでは大きな通路を前にメガロポリスからスラングと並んだバーチャコップ2のコーナー。幅広いユーザーに楽しんでもらう



最終ステージ3は地下鉄から敵要塞内部へ!

ステージ3 (上級ステージ) は、入り組んだ地下鉄車両内での銃撃戦に始まり、秘密の地下通路を通して一挙に敵本拠地へ乗り込む構成となっている。揺れる車内での難易度の高い射撃、超遠距離からライフルで狙ってくる敵を倒す場面など、ここまでのステージ以上にテクニックを必要とされるぞ。そして最後には…



AM2研特別プレゼント!

毎月お楽しみのAM2研からの特別プレゼント。今回は「バーチャコップ2」の登場を記念して作られた非売品のプレミアグッズの他、海外で販売が開始された珍しいLCDゲームをプレゼントだ。いつも競争率は高いけど、その価値あり。

バーチャコップ2ワッペン



5名

バーチャコップ2ブルゾン



3名

「デイトナUSA」VRT-X



1名

バーチャファイターLCD



1名

【ホリゴンジャンキー3】開催決定のお知らせ】前回、前々回と好評を博したイベントがまたまた開催。全バーチャシリーズや最新作、そしてnew「VIRTUA FIGHTER?」などがフリープレイ。場所は渋谷ON AIR EAST。開催日時: '95年12月26日(土) 15:00~30:00。前売り(3,000円)、当日(3,500円)。10月28日よりチケットぴあにて発売開始。こちらも要チェック!



AM2研情報局

VIRTUA SURF

「VF」キャラでサッカー? & ウルフのモデルは?

●「ダンシングシャドウズ」の中の数曲をカラオケで聞きたいのでプロローグ21に入れてもらえないでしょうか? (埼玉県・佐藤清彦・20歳)

AM2研■カラオケは交渉中ですよ。

●「VF」イメージCGのタペストリーなどといったパーチャグッズの通信販売はしないのでしょうか? (福島県・橋田美穂) AM2研■今出ているタペストリー(写真下)はUFOキャッチャー用のプライズですので、現在のところ通信販売の予定はありません。でも、今後はネットワーク通信を使った、オンラインショッピング等も実現していきたいと考えています。

●「VF3」に向けてのイメージCGなどを本にして、画集みたいな感じで出版してほしい。(千葉県・永田次郎)

AM2研■これは、ぜひ実現したいです



プライズ用なのが残念、希望がなければもしかして?

ね。ソフトバンクさんでいかかでしょうか? 編集部■前向きに検討中です(笑)。

●対戦台のデモ画面なんですけど、どーせポリゴンを使用しているなら1P側、2P側でカメラのアングルが違うデモにしてほしいのですが。(愛知県・杉田弘) AM2研■これは、よくいただく質問なんですけど、対戦台というのは、じつはゲームボード(MODEL2基板)が1枚しか入ってないんですよ。アーケードの「デイトナUSA」の場合は各席ごとにゲームボードが1枚ずつ入っていて、ボード間で通信してるんですけど……。もちろんVFシリーズもボードを2枚使って本当の通信にすることも、不可能ではないですが、当然コストも2倍になりますので、現実的にはどうかなーということですよ。

●「パーチャストライカー」でFC SEGAを倒すとFC VFという「VF2」のキャラにデュラルをプラスしたチームを出してほしい。(埼玉県・田中彰)

AM2研■キャラクターが22人揃えば、VFキャラのサッカーゲームや野球ゲームを作ってみたいなーと鈴木部長も言ってますので、これは意外と実現するかもしれませんね。MODEL2のボード性能では22人のVFキャラをそのまま出す

みんなからの質問にAM2研スタッフが回答してくれる「パーチャサーフ」公式出張局。今月も驚愕の事実が飛び出すぞ!?



ことはチョット無理ですけど……。

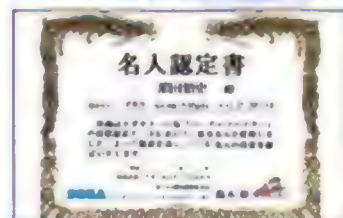
●ウルフのモデルとなったプロレスラーはだれですか。(千葉県・成田彰) AM2研■特定のモデルというのはいませんが、「VF」開発時には岡安(サターン版「VF2」チーフ)と塚本(新四天王アキラ)が毎日朝から晩まで、いろんなプロレスビデオを見続けていました。特に岡安はプロレスマニアなので、開発初期の「VF」はプロレス技が多すぎて、鈴木部長に「もっとバランスよくしろ」と怒られたこともあります。余談ですがアキラは格闘家の佐竹さんがモデルだという説も部内には多いですね。



結局モデル不在のウルフ。みんなはどう思ってたんでしょうか?

今月のサターン版名人

今月はついにサラの名人が誕生/残りはウルフ、ジェフリー、パイのみだ。先着者のみ貴重品を送るぞ。これが特製認定証だ!



神奈川県・窪田悟くん

サラ・ブライアント
(クリアタイム) 2'18"16
(技術点) 200pts
(総合評価) 931pts

アキラ&パイ

今月の表紙

前号では、ブライアント兄弟のポスターで頑張ってもらった有井氏。今月は、9月号のリオンに続いて、「パーチャファイター2」のキャラを題材にした表紙を作ってもらった。非常に目立つ見事な逸品に対しての制作コメントだ。「今月はアキラとパイです。CGポートレートも発売になり、テレビアニメーションのほうも始まるということで、2人を選びました。今月もこれまでの2人のイメージを少し変えた形で表現してみました(AM2研・有井伸孝)」



AM2研ギャラリー



埼玉県・川原千夜



兵庫県・とらまる(16)

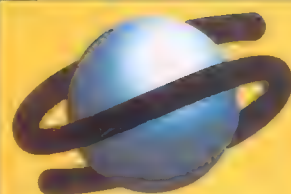


新潟県・H・M

ハガキ募集!



採用者から抽選で特製Tシャツ+αが当たるぞ!!
「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、製作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には、上の特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。



SEGA SATURN

発売前テストプレイ

セガサターンソフトレビュー

SEGA SATURN SOFT REVIEW

今月は先月に続いて、ソフトが大豊作。このまま年末までラッシュ状態が続いていきそうだね。来月からは、いよいよソフトレビューも、月2回対応予定だ。自分に合ったソフトを狙おう!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未定版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の“参考意見”としてご覧ください。

↓発売予定ソフト (10月8日～11月7日)

信長の野望・天翔記



発売中(9月29日発売) 100% 難 7.33

●光栄
●9,800円(全年齢対象)
●SLG(歴史シミュレーション)
●バックアップ(1コ)
●1～8人用(対戦)



シリーズ最新作初移植
「信長の野望」シリーズ最新作が、家庭用ハードに移植されて登場。全国制覇を目指せ。

ゲームの鉄人 THE 上海



10月13日発売 100% 普 6.0

●サンソフト
●6,800円(全年齢対象)
●PUZ(組み合わせパズル)
●バックアップ(1コ)
●1人用●マウス対応



REVIEWERS

Lady Users Group

女性ユーザーズ



●鈴木あつこ
●藤田理子
●青山ようこ
●出口かおり
●みにい小梅

こんにちはわー! わがままゲーマーの、みにい小梅と申します。つつい辛い口の点数をつけてしまいますが、どうぞごひいきにしてくださいませ。(みにい)

Game Mania Group

ハイローラーズ

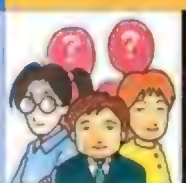


●渋谷洋一
●作山軍曹
●ロンドン小林
●居酒屋力ダ
●ガイア佐伯

オリャリャーッ! 暴れん坊じゃーッ! 誰じゃあ前から暴れとる言うたんはッ! 貴様か! 貴様かあーッ! 今月も俺らは厳しく評価じゃッ! ハアハア(作山)

Guest Game Writers

ゲストライターズ



●浜町ハマー
●TETSU
●蘭鳥不二屋
●公田はるか
●高坂亮一/他

この本が出る頃には「ファンタシースター」のCDブックが出てははず。ファンの人にはぜひ聞いてほしいな。追って発売される設定資料集もよろしく。(高坂)

難しく考えないでね

光栄さんのゲームはお堅くて…なんて思っている人は多いのでは? 何をすればいいのかわかりませんが、コマンドや流れを覚えてしまえば結構遊べるし、数多いコマンドもHELPモードで詳しく教えてくれるので、問題ないし。ただ、戦争がちょっと長すぎて、あまり緊迫感が長続きしないのよね。その他はコマンドを実行した時に入る実写のデモがドラマのようでイイ感じだし、今までの信長シリーズより取り組みやすいはず。最新作がが一番に遊べるんだから、あなたもおひとついかがですか?(あつこ)

7

初心者向けのものがほしい?

「三国志」に続いての光栄の定番作だ。内容的にはパソコン版とほとんど変わらず、細かいところまでよく作られていると思う。スピードもなかなかで、もっと早く出していればパソコンなんていらなくて済むだけのパワーはあると思う。操作性もよく研究されており、方向ボタンをうまく使ったオペレーションはあいかわらず快適だ。ただし、これだけの膨大な内容はシミュレーション初心者には、ややとっつきにくいだろうが、まずは「天翔記」ができるだけ、サターンユーザーは幸せでしょ。PSにはないし。(佐伯)

8

移植度だけは100点に近い

パソコン版をキッチリ移植している。武将との会見が変更されているが、あまり使わないコマンドだったから特に問題はないだろう。サターン版ならではの機能では、ムービーを使った演出や、CDから直接流れるBGMが雰囲気を効果的に盛り上げている。武将ファイルも、データベース的な使い方ができて結構面白い。CPUの思考時間は一部のパソコンより速いが、読み込み回数が多いのでストレスを感じる。特に、操作する城を変更する時に読み込みが入ることがあるのは気になる。全体的なデキはいいだけに残念だ。(ハマー)

7

3つ楽しめても……

「上海」「龍龍」「紫禁城」の3つが楽しめる。確かにそりゃそうなんだけど、逆に言えばその3つとも知らないとストーリーモードはクリアできないってのもねえ。しかもこのストーリーってかなり強引。龍に興味を持った学生なんてのは、ザブトン1枚だ! 各ゲームは個別でもプレイできるが、「上海」は面が12個しかないのに比べ、「紫禁城」は200面。これでゲームタイトルは「上海」なんだからJAROが黙ってないのでは(笑)……。ま、「紫禁城」のファンの方にはおススメですか。グラフィックが地味なのは残念ね。(かおり)

6

パズルだよ全員集合?

要は、麻雀牌を使ったパズルゲームを集めた感じ。ゲーム自体は簡単なルールでとっつきやすいし、難易度も選べるので万人向けでしょう。また、処理速度もまあまあだし、問題がたくさんあるので、末長くプレイしたい人には、おススメ。でも、グラフィックがファミコン並みに地味だとか、解いた時のうれしさがイマイチなのは、ファンとしては物足りないところ。流行語(?)の「鉄人」をつけたモードも、ちょっと安直。操作性もビタリとこないのが気になる感じかも。やっぱり「上海」をもう少し入れてほしかったね。(佐伯)

5

ソリテア(1人遊び)が好きなら

上海、テトリス、ピンボールって、やりたい時に気軽にできるゲームの代表選手ですが、こちらにもストレス解消、いっときの時間つぶしには最適な「暇つぶし」ソフトとして役に立ってくれる1本です。やりがいのある(全然進めない?)ストーリープレイに、ランダムシャッフルの鉄人モード。基本の上海に加え、龍龍や、なんと200面の紫禁城まで入ってお買い得。どうせなら業務用の「牌箸(とりで)」も入ってれば完璧だったのに……。それはさておき、同一面同種牌=連鎖牌が攻略の鍵。これは結構難しいですぞ。(網鳥)

7

◆発売予定ソフト

X JAPAN
Virtual Shock 001

10月20日発売



100%

普

6.33

- セガ
- 6,800円(全年齢対象)
- ETC(ミュージックエンタテインメント)
- 無限コンテンツニュー制
- 1人用



あの「X JAPAN」がサターン上陸。カメラマンとなり、探索、迫力のライブを見よ。

昨年の興奮を再現!

6

サンダーstorm8
ロードブラスター

10月20日発売

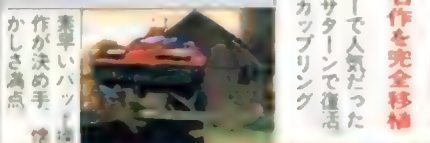


100%

難

6.0

- エクセコ
- 6,800円(全年齢対象/2枚組)
- ACT(ムービーアクション)
- 制限コンテンツニュー制
- 1人用

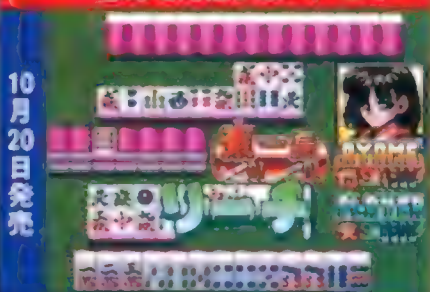


往年のLD名作を完全移植。ゲームセンターで人気だったLDゲームがサターンで復活。オトクな2本カップリング

6

ときめき麻雀パラダイス
～恋のてんばいビート～

10月20日発売



100%

難

6.0

- ソネット・コンピュータエンタテインメント
- 6,800円(18歳以上・X指定)
- TAB(脱衣麻雀)
- 無限コンテンツニュー制
- 1人用



淡く切ないときめきを? カワイイ女の子が4人登場する脱衣麻雀。相手によつて色々なシチュエーションが。

5

女性ユーザーズ

貴重な映像がギッシリ!

やっぱりと思われるかもしれませんがXファンです。待ちに待った1本でしたが、う……ツライ。ターゲットはハイローラーズ? っていうくらい。ゲームに慣れていないXファンのお姉サマにはかなりヘビーな難易度かも。簡単なマップやフローチャートを作りながら進まないでキツイでしょう。気になるグラフィックは、ゲームソフトとして考えれば十分鑑賞に耐えうるレベルですが、ビジュアル超重視のXファンにはイマーサカ。サターンソフトのみの新曲とかも欲しかったし。でも第2弾も熱烈希望します。(ようこ)

6

ハイローラーズ

ファンなら間違いなく買い?

Xの昨年暮れに行われたコンサート、「白い夜」の模様を克明に再現したゲーム(?)だ。このソフトの特筆すべき点は、Xのメンバーのコンサートの裏側がのぞけたり、自分の好きなメンバーのプレイを、コンサートの最初から最後まで見とれていることができるという点にある。YOSHIKIが見たいならYOSHIKIばかりを眺めている、といった楽しみ方ができるのだ。細かい部分では、ギターソロが差し替わっていたり、ファン心をくすぐる仕掛けがいろいろあるので要チェックだ。ファンならサターン込みで買う? (佐伯)

6

ゲストライターズ

シリーズ化する価値あり

まず、X JAPANの版權をとったこと自体すごいことだと思うな。中身は、Macやウィンドウズで出てるデビッド・ボウイやボブ・ディランなんかのマルチメディアソフトみたいなもんだと思ったら、意外とゲームっぽい。その分、東京ドームの中をさんざん移動しなければ、肝心の映像が見られず欲求不満が貯まるが、時間をかければ、ファンでなくてもコンサート内幕が味わえて、楽しめるかも。欲をいえばデータベース的なモードもほしかったが、今後のサターンソフトのジャンルの広がりを期待して+1点。(うーず)

7

当時の雰囲気損なわず改善

当時のアーケードでは数多くの名作が活躍していたLDゲーム。CD-ROMという最適のメディアを得た今、どしどし復刻してほしいもの。さて、このタイトルはメガCDへの移植も記憶に新しいが、基本的に違いはない。ただ、当時の映像をそのまま生かしつつ、さりげなくコマンドが見やすくなっていたり、音が聞きやすくなっていたりというサターンモードは。ちっとも雰囲気を損なうことなく、遊びやすく改善されている。カップリングの2枚組で、このお値段もうれしい。アニメの主人公気分が味わえる1本だ。(楠田)

6

ここ、これだーっ!!

「よくぞやってくれた!!」と俺は言いたい。書いてるが。どっちも中学生だった頃、それこそ麻薬のようにハマったゲームなんだよな。鳥肌が立つほどナイスなBGM、息をもつかせぬ展開の速さ、ステージクリアした時の妙な静寂……。気がつけば口は半開き。なにもかも当時のままだ。クソ細かいカスタマイズ機能もチリバツ。ただし、ムービー取り込みのせいで画質と動きが微妙に悪くなっているあたりは、無念極まりなしだな。私情込みで点数をつけるなら、限りなく9に近い8。好き嫌いはあると思うが。(居酒屋)

8

既に時代は新時代なのだが

十数年前のゲームを新世代機で出しているのかという気がする。この2つ、当時は新鮮さを如実に感じさせたゲームだったが、やはりそれはその当時のこと。今や、古くささしか感じないのは必然のことだろう。反射神経と記憶のみに頼ったゲームシステムが現代のユーザーにウケるかどうかは疑問だし、かといって懐かしさを求めるファンは既にメガCD版を持っていることだろう。2枚セットもいいが、単品でなおかつ安価(2,000円程度)なら買う気も起こるのだが……。苦勞の見えるオプションの充実が泣かせる。(TETSU)

4

これってトキメキ?

思いきり動きまくるビジュアルシーンはスゴいと思います。さすが動画3,000枚。でも、絵柄がいまひとつで、あんまりうれしくないんだよね。デートモードのビジュアルが長すぎて、なかなか脱いでくれないのもちょっと……。麻雀部分の思考ももう一歩という感じで、こっちがなかなか勝てないのに、ゲーム序盤からダブルリーチとかで和がられちゃうと、やる気がなくなるわよね。何年前かの、典型的なアーケードの脱衣麻雀ってカンジかな? 麻雀そのものも、ビジュアル的にも、ちょっと物足りない感じ。(みにい)

5

苦勞と褒美が不平等ですな

ハクイスケが出てきて微笑ましい理由をこじつけつつ、脱衣麻雀へとなだれ込む。ありがちっす。対局のシステム自体は余分を切り捨てサクサク打てるし、わかりやすい。ところが、プレイヤーに勝たせまいとする意地悪さですべて台無し。理不尽な強さのギャル達にも閉口気味だ。さらに入力があった時の「早くしてよね」といった挑発的なセリフは、カラテパンチ200発級の怒りを覚えるぜ。とにかくギャルと乳首あたりが目当ての人なら、まあ買ってもいいとは思。ただし、根気とカルシウムが必要かも。(居酒屋)

4

作画が不安定でキャラも平坦

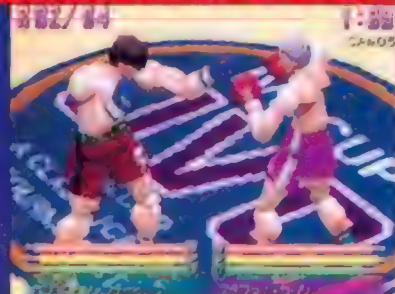
なんでも、サターン最後の「オリジナル」18禁脱衣麻雀だとか(※移植はまだ続くらしい?)。でも、スタッフの意気込みが空回りしている気がします。昨今の脱衣麻雀ゲームは、原画や作画監督の名を全面に出していますが、こちらはその点で、背景も寂しいし、ややキャラも魅力に欠けます。でも、セルアニメ並みのデータ量は立派。相手を0点にしたら脱ぎ、合計6段階の脱衣アニメが鑑賞可能ですが、難易度は高いので結構プレイにはてこずります。制服火星似の(声は同じ)桐月弥生嬢がいるので1点オマケ(笑)。(網島)

6

発売予定ソフト

キング・オブ・ボクシング

10月20日発売

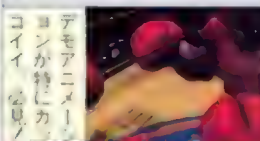


100%

難

7.0

- ビクターエンタテインメント
- 5,800円(全年齢対象)
- SPT(ボクシングシミュレーション)
- バックアップ(各選手1コ)
- 1~2人用(対戦)



ポリゴンボクサー誕生
ハソコンの名作、4Dボクシングを大幅リメイク。自分のオリジナルキャラを作成可能。

7

バーチャルオープンテニス

10月27日発売



100%

難

6.33

- イマジニア
- 7,800円(全年齢対象)
- SPT(テニスシミュレーション)
- 無限コンティニュー制
- 1~4人用(対戦・協力)

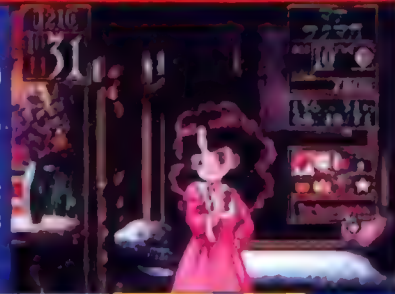


初のテニスゲーム登場
サターン初のテニスゲーム。3Dポリゴンで登場。トレーニングモードもついてます。

7

プリンセスメーカー2

10月27日発売

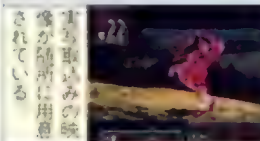


99%

普

8.0

- マイクロキャビン
- 7,800円(全年齢対象)
- SLG(育成シミュレーション)
- バックアップ(2コ)
- 1人用



絵も大幅パワーアップ
育成SLGの名作プリメカ登場。絵を育てて、まじり目指す70以上の結末がある。

8

女性ユーザーズ

格闘ゲームお試しあれ

ボクシングゲームは基本的に格闘ゲームとは違うと思うんですが、これはかなり格闘ゲームライクですね。おかげで結構遊びやすかったです。間合を詰めたり開いたり、私でも思ったとおりのプレイができます。ただ、少々スピード感に欠けるので、歯がゆく感じる面もあるかも。まあ実際のボクシングもはっきりなしに打ち合っているわけじゃないから、その辺は現実的ってことで。今回は、男性だけでなく、女性ボクサーや変わりものもいて、結構楽しめるのもうれしいです。意外と気軽に遊べる1本です。(ようこ)

7

じっくりプレイしたい

これは意外とよくまとまった作りになっています。とかく複雑化しがちなスポーツものの中で、操作がシンプルなどところもイイですね。選手の喜ぶ動きなども、モーションが結構細かく、こだわりを感じます。でも、プレイ時にはちょっと判定がシビアすぎる気がするのには少々残念。練習用のモードがついているのはいいけれど、練習を積みまなきゃ楽しめない...というのはちょっと。もう少し操作性が良ければ良かったな。せっかくのリプレイも視点に変化がなく、ちょっとイマイチ。とっつきで損をしている感じ。(みにい)

7

愛をそそいで8年間

出ました、育てゲーの女王様が。パソコン版の移植とはいえ背景の取り込みや愛娘のしゃべりなどの改良面がいい味出してます。しかし、自分の食いぶちは自分で稼げというわけで、特に収穫際で賞金を得られるようになるまではアルバイトオンリー状態になっちゃうのが苦しい。10歳のガキにバイト、なんか鬼養父の気分にはさせられる。全体的なデキとしてはグラフィックもきれいだし処理速度も速いのでストレスなく遊べるはず。着替えさせまったり、パソコングラフィックを見まくるのもまた一興でしょう。(かおり)

8

ハイローラーズ

見た目は地味だが秀作

ボクシングは、ポリゴンで表現する格好の題材だと思う。このゲームはそれを最大限に生かしており、立体的な攻撃がひと目でわかるようになっていてすごくいい。操作も基本は単純で、初心者から上級者まで無理なく遊べてベストだ。また、選手のポリゴンも、わざと(!?)シェーディングをしていないのがいい味になっている。女性ボクサーも作れるというのはスキモノっぽいが、これがかんまり使いやすい。最初は女性を使って遊ぶといいぞ。システムの新しい部分は少ないが、オーソドックスに遊べる秀作だ。(作山)

7

とりあえずポリゴン

打ち方や動きはやたらとリアル。だが、リアルであるがために、操作感が落ちているのはダメっすな。動くたびに変な方向にフラついちゃってねえ。ボールの位置はバウンドする地点のマークが出るからわかるけど、高さがまったくつかめん。いろんなところで思いどおりにならなくて、イライラするぜ。バーチャルというなら、画面奥にコートチェンジした時のやりづらさという、テニスゲーム最大の難点へ、なぜ挑戦しなかったのかーッ!! まあ、そのへんが気にならなければ、かなり遊べます。善し悪し半々。(居酒屋)

5

やってないならやれ!

イベントなどが発生するタイミングが似ているので、プレイ感覚はほぼパソコン版と同じ。ただ、画面切り替えが若干遅く、声も同じセリフを何度も聞かされるので、しまいにはイライラしてしまうのが唯一難点。気になる部分はそれぐらいで、それ以外はパソコン版からそれほど変わってはいない。改めて遊んでみると原作からの小さな違いが気になる程度。グラフィックに関しては、良くもなく悪くもなし。まあ、パソコン版を遊んでいない人には、このデキで十分良いのではないかな。遊ぶ価値はあるぞ。(作山)

7

ゲストライターズ

隠しキャラは必見!

ポリゴンが少々粗いせいか、バツと見の印象は良くない。が、意外と遊びがいのある懐の深さを見せてくれる。ウリは1人用の“育てるモード”らしいが、どちらかというと対戦モードのほうが楽しめる。特に数人で集まってワイワイ騒ぐのには最適。ギャラリーがいたほうがやっぱり盛り上がる。1人用でクリアすると使える対戦用隠しキャラも、笑えるヤツが多くてなかなかナイスだ。ただ、操作感覚がいい意味でリアル志向のため、パンチを出すタイミングなどの“クセ”を把握するまで慣れが必要。全体的には○。(高坂)

7

背景が宇宙なのは何故!?

意外なまでのスピードの速さに驚き。しかもダブルスもできる。テニスゲームとしての完成度は及第点だ。同シリーズのバレー同様、珍しモノ好きは買っても損はしないだろう。ただ、コートにバースがかかっているの、自分が向こう側になった時のプレイ感覚の違いに戸惑いを感じてしまう部分もある。そういう意味では一連のナムコのテニスよりもゲーム性は低いかもしれない。ちなみに、女子プレイヤーはいないのか? やっぱりテニスだから、みんなも女子がほしいはず。もしかして隠し要素とか?(TETSU)

7

長く遊べる良質育成SLG!

パソコン版でも定評があった美しいグラフィックを一段とパワーアップさせた実写取り込みの背景と、赤井氏のかわいいキャラクターが見事にマッチングして「プリメ」マニアのオレも新しい感覚で十分楽しめた。また、声による演出も付加価値要素だけではなく、とっても感情移入がしやすくなっている。全年齢対象にしたためか、怪しい仕事を娘に強制できなくなったことと、セーブ箇所が2つしかないのがマニアとして少々残念かな。育成SLGが好きな人に限らずとも、秋の夜長を最高に満喫できる作品だ。(はるか)

9

発売予定ソフト

「占都物語」その1

10月27日発売



Ⅷ 力
ワガママ 平気っぽい
真面目 自信がない
遊び人
調子に乗っている
短気になる
おだてふりやすい
ハチャカ 自己中心
人間関係で苦悩する
つかれ 夢えに注意

90%

普

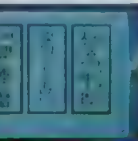
5.0

- CRI
- 5,800円(全年齢対象)
- ETC(占いソフト)
- バックアップ(1コ)
- 1人用

異なる3種類の占いが搭載された占いソフト。この他にもオマケがついている。

3大占いを収録

占いの種類によってそれぞれ違う占い方法が用意されている。



アメリカ横断ウルトラクイズ

10月27日発売



100%

難

6.33

- ビクターエンタテインメント
- 5,800円(全年齢対象)
- QIZ(面クリアクイズ)
- バックアップ(1コ)
- 1~4人用 ●マルチターミナル対応

年に一度、恒例だったおなじみのTVクイズ番組をサターンで再現。1万問以上収録。

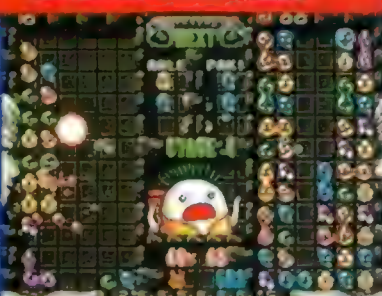
アメリカに行きたいかあ

補完アナも登場する。ファイヤーノ



ぶよぶよ通(2)

10月27日発売



100%

普

7.0

- コンパイル
- 4,800円(全年齢対象)
- PUZ(落ちものパズル)
- 無限コンティニュー制
- 1~2人用(対戦)

アーケードやMD、GGでも人気だった「通」を完全移植。キャラクターが4体も追加!!

輪をかけて通って登場!

入場もアリ。音楽で復活。お



女性ユーザーズ

もうちょっと本格的に

占いの好きな人がターゲットのソフトなんだよね、これって。でも、占いが好きな人って、この程度の内容じゃ満足できないような気がしちゃう(かくいう私がそう)。音声で聞くことしかできないデータがあったり、1種類の占いを終えるごとにタイトルに戻ったりと、もう少しユーザーフレンドリーなら良かったのに。タロット占いに関しては、カードとカードの関連がなさすぎて、かなり矛盾した結果しか出ないのも残念。イイって言われたり悪いって言われたりするし……。本格派という点ではもう一歩

5

ハイローラーズ

気になるのは最初だけ

ゲームでないで、評価しかねるが、まあ、操作性はイライラするモンでもない程度。占いのデータベースと考えればいだろう。それにしても、姓名判断には笑った。いろんな人を試してみると、結構面白い。でも、すぐアキがくるな。タロットも、COM相手だと信憑性がないし。友達とガヤガヤやるにはいいが、それだけで終わってしまうのがツライ。でも子供の名づけなんかには使えるかも。ちなみにサターンを占ったら、よい名前だとき。このゲーム名に「その1」とつけたのも占い

5

ゲストライターズ

わたしは「八白土星」でした

お年寄りのいる家庭でよく見かける白い表紙の本、あれがまるごと入ってます。確か九星開運暦とかいったかな? 本だと自分で検索しなきゃならないけど、これは生年月日と名前を入れるだけでOK。確かに便利だけど、どんな人が買うのかな? 他にもタロット占いと姓名判断が入ってるけど、タロットは言ってることがあいまいだし、姓名判断は画数でしか見ていないし、とやや中途半端。まあ、パーティーグッズとしてならいいけど……。ただ、個人的には「X-DAY」とかを移植してくれたほうがウレシイな。(高坂)

5

あの能勢くんを拜ませて!

問題数が多いのか同じ問題がそうそう出ないのがいい。反面、最初のウルトラドームを抜けるのが至難の技。データもほとんど入っているが、恒例の第1問を見せるんだったら答えも教えろって思っちゃう。敗者復活があるから仕方ないけど。その分機内ペーパーは50問と少なく、しかも1問6秒のペースだからTVよりもラク。趣向を凝らしているとは言っても、これはそもそも日テレの企画力だしなあ。まあクイズの王道ということでクイズ通の方はどうぞ。でもせめて問題は福澤アナの声で盛り上げて

6

トメさんのほうが好き

内容とルールは同名のテレビ番組とほぼ同じ。1回落ちたらハイそれまでよ的なシビアさが、いいといえはいいのかもしれない。問題も番組と同じものが使われており、数、種類、難しさとも高いレベルを誇る。ただ、これは普通の人から見れば難しすぎて感じだろう。次のチェックポイントへゴリゴリ進めると思ったら大間違いだ。そのうえ、何度もやり直すから時間がかかるんだよね。セーブしたところから再開できるけど、やっぱりテンポが悪くなるのは事実。でも、全体的な作りは丁寧で好感が持てる。(居酒屋)

7

あまりに忠実すぎても……

TOWNSとかで出ていたやつの移植です。昔この番組を見ていた頃は、TVゲームにしたら面白いだろうなあと思ってたけど、いざこうしてゲームになると、どうも楽しくない。そう、あのままゲームにするとシビアすぎるんだよね。それと、展開が機械的すぎて、あの熱い魂を感じないのだ。結局、かなりやっただけどドームを出ることかなわず、果ててしまいました(笑)。まあ、各チェックポイントを個別に選択してプレイできるから、そこそこ雰囲気は味わえるけどね。ただ、1問ごとの読み込みとテンポの悪さは残念かな。(高坂)

6

メガドラ版があるなら?

「ぶよぶよ」って、やっぱり面白いよね。「通」になってからは、対戦もよりアツくなったし。でも、「サターン版ならではの」ってのがイマイチないんだよねえ。漫才デモとか、新しい要素が入っているけど、どれももう一歩。1人でプレイしていると、デモの楽しさより、CDのアクセスのほうに気になってしまうし……。とりあえず、メガドラ版を持っているならいいのかな、という感じ。とはいえ、定番としての完成度の高さは保証付き。豊富な漫才デモとお得な値段を考慮すれば、やっぱり買いでしょう。(みにい)

7

マンザイでどこまで笑えるか?

内容はまんまアーケード版。オプションが充実している以外に変化はない。ただし、他機種版にある変な処理落ちもないし、非常に快適に遊べる。サターン版のウリは、各面の前に挿入される漫才デモ(しかもモードによってもちゃんと違う)だが、これはやっぱり好きだしかな。前作でこの魔導ワールドに感情移入できた人は、カワイイ2等身キャラの漫才で心を和ませるもいいが、素人バリの音声には結構なえます。BGMの変更も賛否ありそう。前作を知っていれば間違いなくハマれるが、新鮮味は、イマイチかも。(佐伯)

7

それでもぶよなんだよな

待ってたサターン版。キャラはよく動くし、フル音声の上、操作性も。相殺システムや固ぶよモードなども入り、より一層遊べるようになってる。でも、ウリの漫才デモが音声になったせいで、画面がどうも寂しくなった感じ。会話のテンポもどうも悪くなっているしね。でも、ノーマルと通ではデモが違ったり、COMの積み方とかいろいろ工夫の跡は見られる。それとビデオライブはCDを買わなかった人が得してたって感じ? ぶよを好きでたまらない人にはイイかもしれないけど、私は安くなったから買うな。(ヨッシー)

7

発売予定ソフト

The PSYCHOTRON

10月27日発売



90%

難

5.33

- ギャガ・コミュニケーションズ
- 5,800円(全年齢対象)
- ADV(SFシナリオアドベンチャー)
- バックアップ(4コ)
- 1人用

ハマコーが声優に初挑戦！
CIAエージェントとして究
極の洗脳装置「サイコトロ
ン」の謎に迫るアドベンチャー



ハンクオンGP'95

10月27日発売



95%

普

5.0

- セガ
- 5,800円(全年齢対象)
- RAC(バイクレーシング)
- バックアップ(1コ)
- 1人用 ●レーシングコントローラー対応

名作「ハンクオン」のリメイ
ク版。ポリゴンにより、迫力
あるリアルな動きを再現！



ただいま惑星開拓中！

11月2日発売



100%

難

3.33

- アルトロン
- 5,800円(全年齢対象)
- SLG(惑星育成シミュレーション)
- バックアップ(1コ)
- 1~2人用(対戦)

新育成SLG登場！
3体のロボットを駆使して敵
より早く惑星を開拓していく
依頼通りに開拓すれば勝ちだ



女性ユーザーズ

外人て区別つかないな

マインドコントロールが題材、いやー今まさに旬なゲームです。物語の背景にはアメリカとロシアの政治的思惑も絡んでいるくせにノリはまさにB級TVシネマ調、気負うことなくサクサク進められます。が、それをいいことについつい人間心理として高得点を得ようとするため、肝心の結果報告の時にあって考え込んでしまうという落とし穴も。またロードの際には一旦ゲームを抜ける必要があり、しかも喋りが飛ばせないため、再スタートさせるまでにかなりの時間を要す(約2分半も)。展開もやや緊張感がなく強引。(かおり)

7

ジェットコースターの疾走感

このタイプ初の2輪モノってことでは、存在自体に意義があるね。各コースも起伏や変化に富み、激しいアップダウン、急バンクのコーナリング、トンネルなどでのスピード感を堪能することができる。が、あまりにも軽く車体を倒せるため、ハンクオン特有の、コーナー出口でふくらんでいくマシンとプレイヤーの操作との格闘といった、ギリギリの緊張感が味わえないのが残念。また、アーケードを意識した演出とは思いますが、1回ごとにタイトルに戻ってロードするのはどうも。連戦モードもあっていいのでは？(楢田)

6

開拓より邪魔が先決

これってシミュレーションじゃないよね。とにかくすごく敵の邪魔がツライんだもん。だいたい、ただでさえ建設場所が少ないのに、臆面もなくホイホイ家をぶっ壊してくれるのには泣けてきます。しかも自機は目を離すと、すぐフッ飛ばされて空中浮遊してたりするし。好みもあるだろうけど、私は短時間しかガマンできませんでした。第一このゲーム性じゃ「開拓」じゃなく「自然破壊」って感じ。勝ちたいのなら敵の家を壊しまくってラスト30秒で2件でも建てりゃ勝てるんだからなあ。こりゃちょっと大味。(かおり)

4

ハイローラーズ

なーんか大雑把なんだよな

こういう雰囲気は好きだけど、なんかつかみにくいゲーム。点数を集めれば先に進めるっていうシステムが、割り切りすぎててどうも好きになれない。やみくもに話を聞いていると、いつの間にか置いてかれる感じだし、吹き替えの声に不満も残る。ちょっと速回りも多いかなあ。純粋に話を楽しませてくれてもいいんじゃない？と思う。途中に出てくるカードゲームとかも、それほど意味を感じないぜ。総じて親切ではあるが、ゲームオーバーが存在するのでこまめなセーブは不可欠。話はいいのに、もったいない1本。(居酒屋)

4

軽すぎてウソくさい

コースが基本的に3コースしかない(隠しもあるが)ってのが寂しい。それに、エンジン音も迫力不足。(トンネルに入っても音が変わらない)こういうところにも気を遣ってもらわないとな。バイク自体も操作が軽すぎて、操作の実感が伝わってこないし、いくらハイサイドを再現してもこれでは……、という感じだ。だが、ブレーキングやスタートダッシュなんかのテクニックが使えたり、車種が増えるのは悪くはない。2つしかないゲームモードと、練り込みの甘さが残念だ。雰囲気がいいだけに、惜しい1本だ。(作山)

3

開拓って何やねん！

木を植えて、刈り取って、家建てるの繰り返しだけで、他になし。相手の邪魔もできるが、それも限られているので面白味がない。すべて自分で操作するのが辛いのと、育てた後に発展しないのがつまらない原因だと思う。短い時間制限も、やっている途中に無理やり終わらせているようで達成感を半減させる。丸い惑星が見た目に新しなだけだ。上から見たただけだとロボットの見分けが付きにくいのも気になる。対戦も邪魔するより家を建てたほうが勝ちになるので対戦している実感がない。着眼点はいいが。(作山)

3

ゲストライターズ

スパイって格好悪い職業!?

ハマコーが出演することをちょっと楽しみにしていたけど、出てきたのはオープニングとエンディングだけなのでちょっとがっかり。ゲーム本編も最初は地道な捜査と聞き込みの連続……。うーん地味。また、画面に表示されている点数稼ぎというのも、ちょっとつけたしっぽい感じ。同社の「クワンタムゲート」は、主人公のモノログ(独り言)が秀逸だったが、この作品では主人公の性格は存在しないので、ゲームにイマイチ入り込めなかったのが残念。作り自体は結構親切なほうなだけに残念な作品だ。(網島)

5

コースはきれいだけど……

背景やコースのポリゴンが思っていたほど欠けることなくキレイに描画されているところは、なかなかのもの。トンネルなんかも、どこことなくプレステの「リッジ」っぽい。だが、肝心のゲームのほうはと言うと、あっさり味な仕上がりが。芸術的な走りを追求すれば時間がかかるけど、とにかく完走してリプレイを見るだけなら、さほど難しくはない。個人的には「デイトナ」ほど熱くはなかった。視点変更がほとんど意味ナシなのもマイナスかな。ところでバイクのエンジン音って、こんなにチープだった？(高坂)

6

仲のいい友達や兄弟のいる人なら

タイトルを見て育成SLGと思ったら、対戦ゲームなんて驚いた(笑)。でも対戦ゲームにしてはシステムにちょっと無理があると思う。フィールドは球形で見にくいし、それを回転させて操作するんだけど、それがちょっともどかしい。また、惑星が狭すぎて敵の攻撃を受けやすく、すぐ大気圏の周回軌道を回らされるハメに(笑)。やはり対戦らしく相手の邪魔をうまくやっていかなければならないのだろうか。もっと川を引くとか、花を咲かすとかできればよかったのに。その辺がうまくできてないのが残念。(網島)

3

◆発売予定ソフト

セガ インターナショナル
ビクトリーゴール

10月27日発売

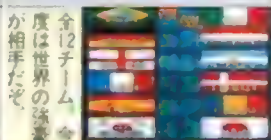


100%

普

6.0

- セガ
- 4,800円(全年齢対象)
- SPT(サッカーゲーム)
- 無限コンティニュー制
- 1~4人用(対戦) ●マルチターミナル対応



世界を舞台に再登場
ビクトリーゴールのバジ
ョンアップ版。操作性や動き
なども改良された完全版だ。

中身は○あとは外見!?

動きの良さや細かさ、スピード、バランスとあらゆる面で初心者からOKのデキでしょう。強すぎない相手やCOMレベルでプレイすれば、本当の超ビギナーでも十分堪能できるといいます。適当にスライディングばかりしてると、しっかりイエローカードを取られるけど、その辺の判断も納得できるのが感心。誰でも、きちんとプレイすればそれなりの試合展開になるはず。欲を言えば、もう少し動きに重みがほしかったかな。でも、基本的にゲームは「ビクトリーゴール」と同じ。何か最近こういうのが、多いなあ? (ようこ)

7

ハイローラース

マイナーチェンジが吉と出るか?

内容的には前作とほぼ同様。データ部分が新しく変更になった「ビクトリーゴール」と言えるだろう。前作以来、他機種でもさまざまなサッカーゲームが登場したが、レーダーのオン・オフの変更など、システム的に親切な作りをしているのはこのソフトが一番といえるのでは? ただし、通常画面のアングルにはやはり慣れが必要だ。また、戦術がバスタークに頼り気味というか、個人プレイの駆け引きの面白さがイマイチ見えにくい。サッカーゲームとしては、及第点の1本だから、良しとするかな。(佐伯)

5

ゲストライターズ

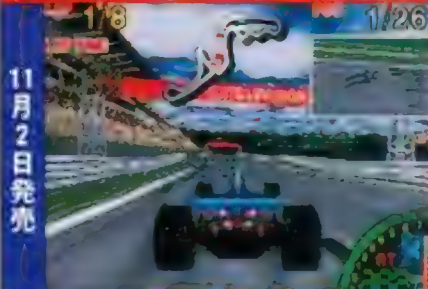
ただの焼き直しだよなあ!?

Jリーグ版とプレイ感覚は寸分変わらず(少なくともオレはそう思った)、データの変更のみ。出場国もたったの12ヵ国。Jリーグよりも少ないという始末。「ワールドカップ版を!」という希望があったから出すんだろうが、内容が前作と同じなら、購買意欲はかなり落ちると思う。ゲーム単体の評価としても、スループスやフォーメーションの上げ下げができないなど、あいかわらず個人的に不満も多い。やっぱり次は「バーチャストライカー」のサターンへの移植を希望したいが、それまでのつなぎとしてはいいか。(TETSU)

6

F-1 Live Information

11月2日発売



80%

普

7.66

- セガ
- 5,800円(全年齢対象)
- RAC(F1レーシング)
- 無限コンティニュー制
- 1人用



テレビの興奮を再現!
フジテレビF1番組の3人による実況がリアルなレースゲーム。実在コースは3種類。

今宮さんF1に戻ってきて!

ぶつ切りのセリフをつなぎあわせたような、従来までの作品とはまったく違い、途切れなくめらかな実況と解説とのかけあいが味わえるのがスゴイ。話の途中でクラッシュの実況が割り込むところまで完璧(リアルタイムでスク対応)。映像と関連のない、脈絡ない話を進めることもあるところまでTV中継といっしょだ。TV観戦を楽しんでるファンからすれば、予選を省略し、すぐにレースに挑めるシステムなのは大正解だろう。操作性や走行感は初心者用に甘めだが、問題ない。使える選手がやや少ないのは難か。(梶田)

7

スクエアとフジTVが好きな人向け?

とにかく初心者でも遊べます。コーナーに近づけば、かってに減速してくれる(MTは要シフトダウンだけどね)し、タイヤが減ってもスピンしないし。もうクルマがなんでもしてくれちゃう。あとはコーナリングラインの確立に全力を注げばいいのだ。これなら誰にでも鈴鹿でトップになれるはず。個人的にはBGMがTスクエアなもの。ライブ中継の小窓も泣かせます(ちなみにこれをOFFにすれば、描画コマ割りも上がり、操作性が上がるのもなかなかいい)。気軽に誰でも楽しめる新鮮な1本でしょう。(佐伯)

8

やっぱ解説は今宮さんだね

企画力の勝利という感じ。キレ目のない三宅アナの実況と今宮氏の解説。タイヤ交換が近くなると入る川井チャンのリポートも絶妙で、思わずニヤけてしまう。実在コースは3つしかないが、再現具合も悪くない。特にモナコのヘアピンやトンネルは見事だ。「V.R.」ほどゲーム性は高くないが95年前半のF1シーンを記念するコレクションとしてそろえたい逸品。個人的にはベルギー・スバのオ・ルージュ(コーナー)とかを再現してほしい気がするけど。飽きが早そうなので、16戦分シリーズとしてでないかな。(TETSU)

8

編集部総評

今月は秋真っ盛りということで、スポーツゲームやシミュレーション、パズルなどが多いのが特徴かな。ちなみに、サンプル未着の「結婚前夜」も、気になる人は要チェックだぞ。

今月もまたまた豊作。中堅を固める良作あり、誰でも楽しめるものあり、チャレンジ作もありと、今のサターンの好調さを感じさせられます。(ようこ)

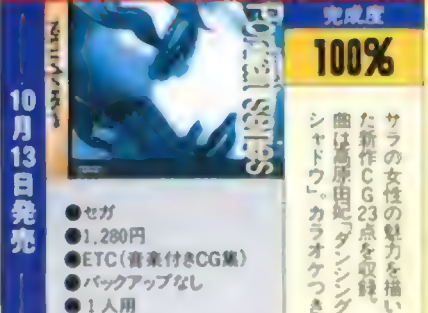
「F1」「プリメ2」ときて、「ぶよ憑」あたりで、ひと休みってのがいい感じ。「VF」ファンは、CGポートレートシリーズも見逃せません。熊鷹の秋。(ロン)

今月のイチ押しはなんといっても「プリメ2」。TOWNS版を越えたといっているほどのデキだ。実況が楽しい「F1」もグッドです。(高坂)

新着ソフトチェック!!

バーチャファイターCGポート
レートシリーズ~サラ・フライアント~

10月13日発売



100%

- セガ
- 1,280円
- ETC(音楽付きCG集)
- バックアップなし
- 1人用

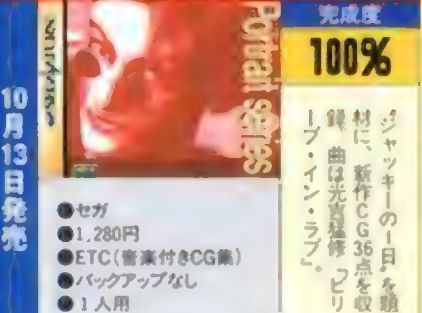
サラの女性の魅力を描いた新作CG23点を収録。曲は高橋由紀の「ダンシングシャドウ」。カラオケつき。

まず、曲としてアルバム「ダンシングシャドウ」のタイトルにもなっているサラのテーマ曲に注目。非常に一般ウケするノリで、何度も聴くに耐える名曲だ。まだアルバムを聴いたことがない人は、これを機にアルバムを購入するのもいいだろう。内容も、シングルCDが1,000円する二時勢では、シングル(カラオケつき)+新作CGが20点以上も入って、この価格(安売り店の実売は980円前後のはず)はとてもお買い得だと思ふ。お試しとしては、このサラ編がオススメだ。(ジャム)

最後は、今月から毎月2キャラずつ発売される「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」を紹介だ。安さに加えてこのクオリティ。ファンの人なら絶対チェック!

バーチャファイターCGポート
レートシリーズ~ジャッキー・フライアント~

10月13日発売



100%

- セガ
- 1,280円
- ETC(音楽付きCG集)
- バックアップなし
- 1人用

ジャッキーの1日を題材に、新作CG36点を収録。曲は高橋由紀の「ダンシングシャドウ」。カラオケつき。

まず驚かされるのが、パッケージにも使われているジャッキーのCGの髪処理。収録されている絵柄には若干のバラツキはあるものの、急速に実物の人間に近づきつつあるジャッキーの姿がここにある。時間になると、4分程度の長さなので、あまり期待が大きい「何これ?」という印象を持つ人も出るだろうが、「バーチャファイター3」への予告編ということで、揃えても十分価値があると思う。ソフトというより、千円程度の写真集。そんな感覚で買うといいだろう。(ジャム)

次世代

裏技リーグ

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE



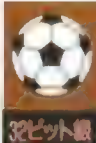
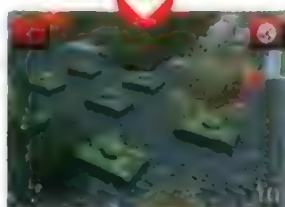
ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～

●セガ
●サターン

戦闘アニメをFSTモードに

プレイ中に設定変更の画面を表示させたら、カーソルを「システム」に合わせろ。そしてスタートボタンを押さえたままCボタンを押すと、戦闘アニメの設定が「FST」になる。あとはそのままゲームを続けると、戦闘アニメが自軍のターンだけ表示され、他の戦闘は省略されるモードになる。

(埼玉県・中村豊・20歳)



ストリートファイター リアルバトル オン フィールド

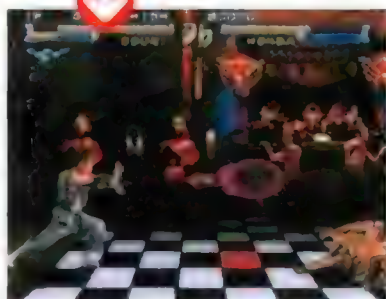
●セガ
●サターン

豪鬼を使用可能にするコマンド

まずムービーバトル以外のモードを選択して、キャラクター選択画面まで進める。

そうしたら、ボタンを「上、B、下、Z、右、X、左、Y」の順にすばやく(約2秒以内)押すと、画面に豪鬼が表示されるので、そのままCボタンを押して決定しよう。これで豪鬼をプレイヤーキャラクターとして使うことができるぞ。

(東京都・阿部鶴)



サイドポケット2～伝説のハスラー～

●データイースト
●サターン

サンプルショット

トリックゲームでL、R、X、Z、Bボタンを押さながらAボタンで台を決定すると、その台のサンプルショット(クリア方法)が見られる。なお、トリックゲーム16台をすべてクリアすると、デモのNG集が流れた後、新たに17～32

番の台がプレイ可能になる。

(長野県・川口正樹・26歳)



ファイプロ外伝 プレイジングトルネード

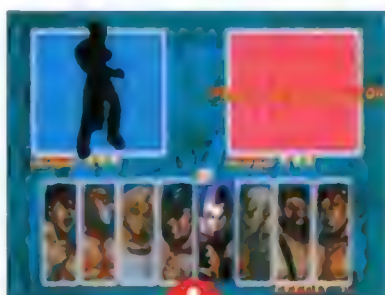
●ヒューマン
●サターン

R.V.LUDWIG使用コマンド他

各モードである操作を行なうと、LUDWIGが使用可能になる。また、その他にもコンティニュー回数を∞にするなどの裏技もあるぞ。やり方は以下のとおりだ。

(宮城県・PMJ・22歳)

LUDWIGを使用可能にする



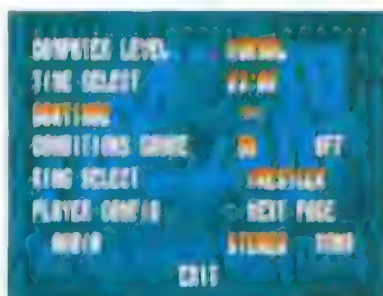
このモードでプレイすると、LUDWIGが使用可能になる。また、その他にもコンティニュー回数を∞にするなどの裏技もあるぞ。やり方は以下のとおりだ。

選手の名前が変わる



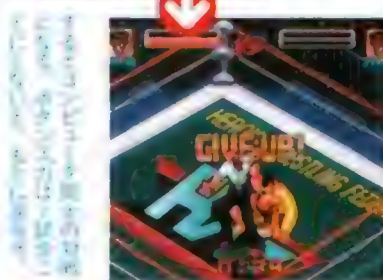
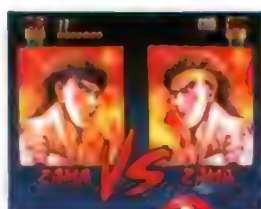
このモードでプレイすると、選手の名前が変わる。やり方は以下のとおりだ。

コンティニュー回数を∞に



このモードでプレイすると、コンティニュー回数が∞になる。やり方は以下のとおりだ。

観戦モード



エンディングを見る



このモードでプレイすると、エンディングが見られる。やり方は以下のとおりだ。

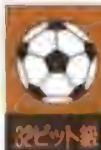


モータルコンバットⅡ 究極神拳 ●アクレイトジャパン
●スーパー32X

なんでもありのテストモード

まずオプションに入って、カーソルを「DONE./」に合わせる。そしてボタンを「左、下、右、右、下、左、左、左、右、右、右」というように押すと、テストモードの項目が新たに加わる。この項目では、1Pか2Pどちらかの無敵モードや、ステージセレクト、観戦モードなどが設定できるぞ。

(東京都・KOMBOⅢ・26歳)



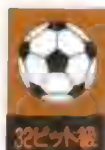
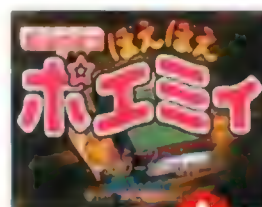
魔法の雀士 ぼえぼえポエミ ●イマジニア
●サターン

コンティニュー機能他

ストーリーモードの第2話以降でゲームオーバーになったら、タイトル画面まで進めてカーソルを「すーとーりー」に合わせる。そしてRボタンを押さえたままCボタンを押すと、ゲームオーバーになっ

た場所から再開できる。ちなみに、タイトル画面で「ふりーたいせん」を選択し、Rボタンを押さえたままCボタンを押すと、対戦相手を1人増やすことができるぞ。

(広島県・獅子DJ・18歳)



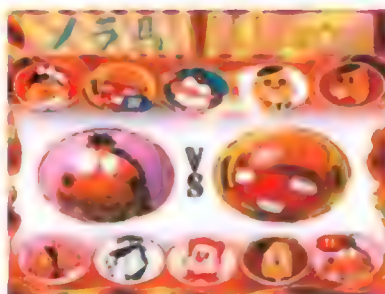
平成天才バカボン すすめノバカボンズ ●セガサターン
●サターン

ノラ馬使用コマンド他

キャラクター選択画面で以下の操作をすると、コンピュータキャラクターのノラ馬が使用可能になる。また、このゲームには他にも2つの裏技がある。詳しいやり方は次のとおり。

(東京都・伊藤ナックル・18歳)

ノラ馬使用コマンド



キャラクター選択画面で、Rボタンを押さえたまま「左、右、B、A」と押すと、ノラ馬が使用可能になる。ちなみにこの裏技はエンディングで見られる。

別テイクのオープニング



魔法騎士レイアース ●セガ
●ゲームギア

隠しゲーム

タイトル画面で2ボタンを5回、1ボタンを2回、2ボタンを5回、Bボタンを1回押して、最後に1と2ボタンを同時に押さえると、隠しゲームをプレイできるぞ。

(愛知県・大森修二)



3人の顔をそろえるゲームが始まる。ほんのオマケだけだね。



魔法騎士レイアースⅡ ●セガ
●ゲームギア

グラフィックモード

ゲーム開始直後に、名前を「しーいー」と入力すると、それまでのプレイでとりついたエンディングの画面を、自由に見られるモードになる。

(埼玉県・ちゅー・15歳)



それまでのプレイで見たエンディングを、二で鑑賞できる。



裏技大募集!

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード(セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど)の裏技を募集しています。ハガキの裏(封書可)に、ゲーム名と機種、発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりや

すく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株「セガサターンマガジン」編集部「次世代裏技リーグ」係まで

64ビット級	セガサターンソフト2本&図書券5,000円分
32ビット級	セガサターンソフト1本&図書券3,000円分
16ビット級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8ビット級	編集部特製テレカ

◆セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

CD BROS.

VIDEO-CD
PHOTO-CD
GUIDE
E3XA
Electronic Book



「フォトCDってゲームもできるんだ」と、コレでフォトCDオペレーター購入を決意した人もいるとか。サターンでパソコンちゅくに遊べるのが新鮮なのかな?

このページに紹介されているソフトは



ビデオCD

●ムービーカード、またはビデオ(I)デコーダーを装着したセガサターンとV・サターンでプレイできます。ハイサターンは標準対応。



フォトCD

●フォトCDオペレーターを使ってシステムを読み込ませたセガサターンとV・サターンでプレイできます。ハイサターンは標準対応。



電子ブック

●電子ブックオペレーターを使ってシステムを読み込ませたセガサターンとV・サターン、ならびにハイサターンでプレイできます。



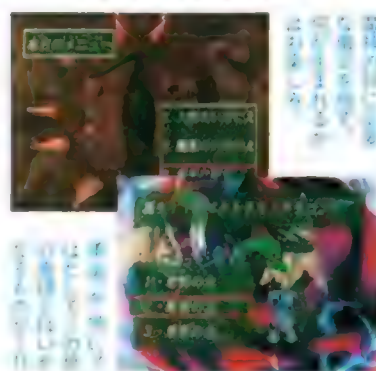
勇者の野望

フォトCDゲーム

- ◆アイディアファクトリー
- ◆10月10日発売予定
- ◆3,980円

問い合わせ先: 03-5561-4310

勇者が魔物を倒せばハッピーエンドというのは当たり前。だがもし自分が魔王で、ザコをバツバツとなぎ倒しながら勇者が城に攻め入ってきたら……? というまったく逆の視点をシミュレートするのがこの「勇者の野望」なのだ。善と悪、幸と不幸は表裏一体、なんて哲学を匂わせながら、日々攻防を繰り返す。



勇者を発見できればザコ敵を配置して迎え討ち、また見つからない時は「魔神の卵」を世話して誕生の日を待つ。これが魔王軍の最後の切り札というわけなのだ。不敵に笑う勇者がとっても怖いよ〜!!



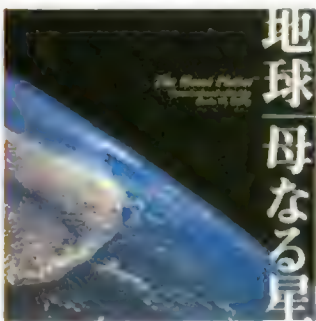
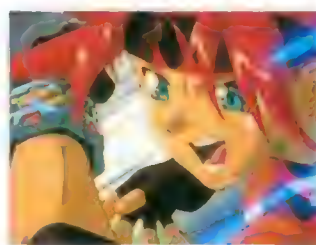
神秘の世界 エルハザード

フォトCDデータ集

- ◆バイオニアLDC
- ◆発売中
- ◆3,800円

問い合わせ先: 03-5721-1111

高校の地下から遺跡発見! 主人公の誠たちがその世界に飛ばされてしまったからさあ大変——OVAで人気の「エルハザード」の世界を、原画設定集、オリジナルナレーションなどで構成したデータ集だ。

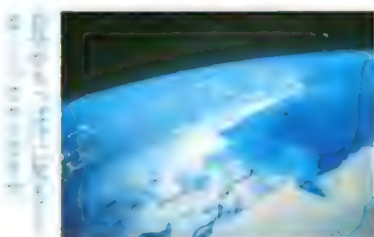


地球／母なる星 ～全世界の子供たちに捧げる～

フォトCD

- ◆グラムス
- ◆発売中
- ◆3,800円

問い合わせ先: 03-5561-4310



全世界で反響を呼んだ「宇宙から見た地球」の姿をとらえたケビン・W・ケリー監修の写真集「The Home Planet」をフォトCDという形で再構成。実際に撮影した宇宙飛行士の言葉もあわせて、星の心にふれよう。

アイデアファクトリーさんに 聞く!!

「フォトCDゲームにこだわるのは?」「サターンでも3DOでもパソコンでも動くななんてまさに夢のゲームソフト! そんなフォトCDのゲームを作ってもいいんじゃないかと考え、これまで6本のソフトをリリースしました。従来のゲーム会社と違うカラーを出すために、スタッフは映像関係やCGアーティストからも集まっています」

ユーザーに一言どうぞ!

「サターンでパソコン系の味わいを楽しめるフォトCDゲームでぜひ一度遊んでみてください。32ビット機向けソフトの企画も進行中です!」

(アイデアファクトリー・桑名氏)



今後の
動向に
期待大?



フォトCDを見る前に しなければならないこと

セガサターン、V・サターンで見たい方は、ただ本体の電源を入れるだけではいけません。別売のフォトCDオペレーターをセットしてシステムをインストールする必要があります。その後、画面の指示に従いソフトを起動すればOK。

フォトCDオペレータ
(3,800円)。これで
フォトCDが見られる。



命名 ビデオ・ビッチ
フォトリグス
ブッカーニョ

●名付け親は森田の安東くん! 決定! 彼はビデオ・ビッチくん、さーそおはかきを「ビデオCDはどこに売っていますか? (聖三田県・津島ウルフ)」と、問い合わせ先に聞くとか教えてくれる。

質問・意見はこちらへ

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F セガサターンマガジン
「CD BROS.」係

セガサターンマガジン 読者プレゼント

1 セガサターン 対応ソフト

20名

金31



あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'95年11月7日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「宝魔ハンターライム」 うちわ

非売品/
提供：アスミック

「納涼」っていうには少し遅いけど、部屋に飾っておけば人に自慢できること間違いなし。



5名

4 「ボンバーマン」すげゴマセット

3名

なんか憎めないデザインで、もう〜コマっちゃう……ってゾイ。4体セットで。



提供：タカフ

男女どちらの視点でも楽しめる「結婚」。ビデオのほうも要チェックだぜ。

5 「結婚」ポスター

非売品/提供：小学館プロダクション



3名

●応募のきまり●

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募し

てください。記入が不十分なのは無効になります。締め切りは11月8日(当日消印有効)、発表は12月22日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)

6 「バーチャファイター」プライズ用人形

提供：AM2研

ゲーセンで取れない！とお嘆きのアナタ。1人だけ救済してあげちゃいます。

1名



9月号読者プレゼント当選者

- ①お好みセガサターンソフト (20名)
大阪府・川口直樹、北海道・鶴 佳邦、京都府・服部信行、埼玉県・藤田弘幸、秋田県・丸山 豊、山梨県・遠藤淳子、鳥取県・金田良一、東京都・大橋康広、茨城県・山本尚美、長野県・吉田春樹、静岡県・石田久伸、栃木県・岡野祐子、徳島県・安永雅雄、東京都・増田智仁、大分県・小峰 薫、神奈川県・西村 宏、埼玉県・河口大輔、福岡県・中井光吉、石川県・清口圭一、東京都・三笠るみ
- ②「バーチャファイター」プライズ用キーホルダー (3名)
埼玉県・今野幸則、栃木県・星野浩輝、東京都・岡崎勝紀呂
- ③バンザードラグーン・オリジナル フルサウンド (3名)
東京都・清水 佑、東京都・宗片康輔、北海道・長田洋二
- ④「NIGHT STRIKER」マグカップ (3名)
東京都・鈴木陽子、愛知県・堀川和弘、長野県・新垣勝之
- ⑤J-CANDY (10名)
鹿児島県・宮田幸司、兵庫県・沢木なお、東京都・松岡五郎、愛知県・竹石理香、大阪府・並木昭利、富山県・長浜 謙、群馬県・千葉教文、千葉県・渡辺 守、東京都・岸 靖、新潟県・小室実弥
- ⑥カーバンクルソース (10名)
岐阜県・沢柳美奈子、群馬県・木寺優輔、岐阜県・稲川勇樹、東京都・遠藤建一、兵庫県・吉村太信、東京都・飯生さゆり、東京都・水野明洋、神奈川県・大木和田留、大阪府・山本博治、宮城県・石井政雄

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

最後の最後にBIGニュース!! いつもご愛読ありがとうございます。来月11月より、セガサターンマガジンも、ついに月2回刊化決定/ますます盛り上がるサターンの状況に対応するため本誌もさらにパワーアップしていきます。詳しくは来月号で。今後ともよろしく/

セガサターンマガジン 12月号は11月8日発売です

本誌の内容に関するお問い合わせは
03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで
ゲームのヒントや裏技に
ついては答えません

STAFF

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守
黒谷慶大/編集協力 石壁三千穂 政綱大介 内藤克彦 山田朋一 (ヘッドルーム) 藤森英
明 稲元徹也(ターニングポイント)/アシスタント 小菅 誠 北山貴代/ライター 折原光
治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 渋谷洋一 柳田理子 青山よう
こ 猪野清秀 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 宮田彦彦 鈴木 剛 まさ 小笠原誠 鈴木
敦子/レイアウト 渡辺 縁 村田雅英 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安
芸子 篠原亜希 しのらんど ゆみハウス 白勢房枝(部部庵)/フォトグラフ 鬼頭栄次 大
屋哲男 大金 彰 新井英一 小林士薫/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子/
Special Thanks MEGA FORCE (France)/写機 エストール ケイズグラフ
イック CTSテーマ/校正 フィールドアップ/印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿と(方法は自由)履歴書を編集部にお送りく

ださい(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

Virtua Racing

バーチャレーシング セガサターン
95年末発売予定!!

価格未定

©SEGA 1992 ©SEGA/TIME WARNER INTERACTIVE 92,95

鹿児島
つしできまいで
ごわあ

岐阜
やっとかめ
発売されるなも

大阪
待ったったんや、
つし



株式会社 タイムワナー インタラクティブ

〒101 東京都千代田区岩本町2-1-15

カスタマーサービス: 03(3865)2988 (月)~(金) 10:00~17:00 (祝・祭日除く) ※ゲーム内容に関するお問い合わせはご連絡ください。

秋田美人も九州男子も 日本全国津々浦々 バーチャレーシング セガサターン

青森
発売が待ち
遠しいだなぁ

福島
お店に予約
あつけない



レースドライビン
Race Drivin'
©ATARI GAMES ©TIME WARNER INTERACTIVE

サターン版
レースドライビン
好評発売中!

君はカエル車を見たか!?

特製テレカが当たる!『レースでGO!GO! キャンペーン』締め切り迫る!!

10月31日までにソフトを買ってアンケートに答えてポストにGOだ!(ぜえぜえ)

SEGA™



SIM CITY 2000

© 1995 MAXIS, INC., All Rights Reserved.

シムシティ 2000

5,800円 新発売

都市開発型シミュレーションのグレードアップ・バージョン。『シムシティ2000』、セガサターン版ソフトに新登場。

世界中を席巻した都市開発型シミュレーション・ゲーム「シムシティ」が「シムシティ2000」に進化して、セガサターン版ソフトに完全移植。セガサターンならではの時代に応じて3段階に進化していく都市グラフィックの、なつかしい街並みや現代都市、そして未来建築の成長する様を体験。さらに、ゲームを多角的に演出する新機能。大人の頭脳を悩ませ、刺激して、100%満足させてくれる、完全無欠のおもしろさ。これは、本当の市長より大変かもしれない。



市長のみなさん、支持率80%を越えられますが。



WORLD ADVANCED 大戦略 鋼鉄の戦風

ワールドアドバンスド 大戦略 ～鋼鉄の戦風～
新発売 7,800円 歴史シミュレーション

舞台は、第2次世界大戦。プレイヤーは日・独・米いずれかの国の司令官となり、陸・海・空のいくつもの兵器を有効に使用し勝利への戦略を練らなければならない。セガサターンの32ビット高性能CPUにより超高度かつ複雑なゲーム性を支える驚異の思考ルーチンが可能。3Dポリゴンによるリアルな画面。第2次世界大戦をモチーフにした歴史シミュレーション。



ORIGINAL GAME © SYSTEM SOFT 1988
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1995

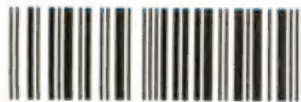


すごいソフトは、セガサターンから
SEGA SATURN
好評発売中



株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター 電話0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)



Printed in Japan

T1005503110545

雑誌05503-11

セガサターンマガジン 11月号 1995 NOVEMBER 1995年11月号発行 (毎月10日発行) 発行人・徳本五郎 編集人・和田 隆 発行 ソフトバンク株式会社出版事業部 〒103 東京都中央区日本橋・浜町 3-42-8 電話 03・5642・8100 編集03・5642・8125 定価540円(本体524円)